JOSHUA 5

компьютерный журнал N 6 1993



Elite: продолжение повести-описания, Elite II для Spectrum 48; тайна 47 галактики

Секреты ZX Spectrum

В НОМЕРЕ:
ИГРЫ
ОПИСАНИЯ
ПИСЬМА

DUNE·II

The Building of A Dynasty

The Dark Wheel

Роберт Хольдсток

Мы продолжаем печатать повесть, которая входит в комплект с фирменной игрой Elite и является ее развернутым описанием. Те из вас, кто выписывает журнал ZX-Ревю, возможно уже читали приведенные ниже главы, но таких счастливцев немного и повесть заслуживает повторного прочтения. Тех же, кто будет читать ее впервые, мы можем только поздравить!

ГЛАВА 3

Если вы хотите посетить кладбище на Тионисле, то лучше всего подлетать к нему со стороны солнца. Это и удобно и безопасно, поскольку политическая система Тионислы - Демократия и пираты встречаются здесь крайне редко. Тионисла выглядит из космоса ярко-желтой планетой, а кладбище всегда расположено между планетой и звездой.

Первое, что вы видите, когда подлетаете к нему - это серебряный диск и два спиральных рукава маленьких сверкающих точек. Это галактика в миниатюре. То же медленное вращение, тот же яркий блеск центральной части (именно здесь сосредоточены наиболее внушительные мемориалы).

Подлетев ближе, вы увидите, что звезды в этой галактике вовсе и не звезды, а маркеры - внушительные металлические блоки, расписанные надписями на тысячах языков и символами тысяч религий. Это причудливое и волнующее зрелище. Маркеры редко бывают меньше, чем по тысяче футов в поперечнике. Среди них есть и хромированные кресты и титановые звезды Давида, а также всевозможные символы многочисленных миров и различных религий - порождения разума, которому довелось почить в этом необычном для космических путешественников месте.

У нижней границы этого необычного мавзолея расположена додекаэдрическая конструкция космической станции. Это станция класса «Додо» - место жительства администрации и охраны некрополиса. Отсюда начинается путешествие по кладбищу, здесь служба безопасности проверяет ваши документы и гостевую визу. Пока движется очередь прибывших на регистрацию, вы можете любоваться замечательным зрелищем сквозь прозрачные стены и потолки станции. Здесь и там разбросаны разбитые и помятые корабли всех времен и народов. Ко многим пришвартована усыпальница, ставшая последним приютом для космического путешественника.

Существуют масса причин для посещения кладбища на Тионисле. Многих притягивают те умопомрачительные сокровища, которые скрываются в недрах кораблей и саркофагов. Может быть и в этом черном кубе, порождении неземного разума, сделанном из непонятного металла скрываются вековые сокровища внеземных цивилизаций. Эх, если бы знать, как и на какую панель этого мерящего саркофага нужно надавить, чтобы получить доступ к этим богатствам.

Но чаще включаются системы защиты. Это может быть скрытый лазер, а может быть робот-охранник с острыми, как бритва лезвиями вместо рук. Вас может всосать гиперпространственный вакуум и выбросить в другом измерении или в другой эпохе. И вы, как и все прочие посетители, очень осторожно пробираетесь среди этих орбитальных руин, чтобы ничего не задеть и ни к чему не прикоснуться. Те, кто здесь похоронен, люди они или инопланетяне, так или иначе были очень и очень богаты. У них хватило средств приобрести здесь место последней стоянки для избранных и, конечно же, у них более чем достало средств сделать свое убежище неприкосновенным.

Формальности завершены, новенькая, только что полученная пилотская лицензия проверена, туристический корабль довольно необычной формы выдан и Алекс готов к посещению кладбища.

Он поспешно отлетел от станции и, сверяясь с планом, начал разыскивать могилу Флейшера.

Он отыскал ее довольно быстро. Кем бы Флейшер ни был при жизни, он был чудовищно эгоцентричен. Его надгробием стела огромная кристаллическая структура, похожая на одуванчик. Каждая игла в этой конструкции сверкала, как чистый бриллиант и имела буквально сотни футов в длину. Его тело, облаченное в красную униформу бойца класса «Элита» парило в стасисе в самом центре этой конструкции, освещенное сфокусированными лучами солнца.

Рядом, у простого монумента, покоился пришвартованный корабль «Кобра». Все жизненно необходимое оборудование: топливозаборники, боевые ракеты, грузовые отсеки, лазерные надстройки - было демонтировано.

Алекс внимательно пригляделся к кораблю. Он не имел ничего общего с той «Коброй», которая уничтожила отцовский корабль. Та имела все мыслимое вооружение, которое только можно купить за деньги.

Алексу показалось, что на корабле что-то мигнуло. Приглядевшись, он убедился, что это не обман зрения. Действительно, красный фонарик корабля сигналил кодом: «LAND ON DOR PL».

«Посадка на платформе» - легко расшифровал код Алекс. Сманеврировав легким челноком, он быстро подошел к «Кобре», пришвартовался на выгоревшей надстройке и виновато огляделся. Правила, действующие здесь, были очень суровы. Не то что швартоваться, но и прикасаться к любому сооружению на кладбище было смертельно опасно. Пространство патрулировалось «Крайтами» службы безопасности, имевшими приказ расстреливать любого, независимо от пола и возраста, кто будет застигнут при попытке проникновения в гробницу.

К счастью, кладбище было слишком большим и тень многочисленных монументов создавала в этом городе мертвых достаточно безопасных мест для того, чтобы скрыться живым.

Входной люк открылся и зеленая лампочка призывно помигала: «Заходи». Алекс ввел свой туристический челнок в трюмное пространство и, когда загорелся сигнал «Давление в норме», вышел из него и направился в рубку управления. Он открыл раздвижную дверь и на миг прищурился от яркого света приборов и панелей. Перед ним на широком экране сверкало изображение памятника Флейшеру.

Темным пятном на фоне яркого экрана вырисовывался силуэт мужчины, облаченного в космический костюм. Одна рука лежала на навигационной консоли, а другая - на кнопке боевого лазера.

- Я на борту, - сказал Алекс и подошел к молчаливому пилоту. Тот не сделал ни движения, не произнес ни слова.

На какое-то мгновение Алекс застыл, уставившись в экран, глядя на медленно перемещающиеся монументы и на сверкающие в черной пустоте звезды, а затем повернулся к хозяину корабля.

То, что он испытал, было похоже на шок и заставило отшатнуться. Перед ним было высохшее, мумифицированное лицо

трупв. Оно смотрвло на Алекса из под шлема и казалось, что высохшив губы растянулись в широкой улыбке.

– Как ты думаешь, стоит нвм брать его с собой? – раздался голос откуда-то из-зв спины.

Алекс удивпенно обернулся и увидел фигуру, выходящую из тени.

– Как талисман на счастье.

Алвкс попытался улыбнуться, но расслабиться ему ие удапось. Слишком все это было быстро и неожидаиио. Он как будто прирос к полу и смотрвл на приближающуюся женскую фигуру.

Она была невелика ростом. Ее глаза были темными, а коже имелв оливковый оттенок. Одетая в светло-зеленые одвяния, она, кажвтся, утонула в них. Прикосновеиие ее руки было холодным и уверенным. На иекоторое время она задержала свою руку в руке Алекса, глядя ему прямо в глаза и обезоруживающе улыбеясь.

– Итак, Рейф выбрал тебя? Хорошо, Алекс, во всяком случае путвшествие с тобой будет по-крвйней мере тихим. А у тебя вообще-то есть речевые функции? – с этими словами она шутливо рвзвернулв Алекса и похлопала по спине в поисках выключатвля. – Или ты из старых моделей, которые умеют только жестикулировать?

– Простите, – сказал Алекс, – все это было так неожиданно для меия.

– О, божв, – сказвла женщинв. – Где ты выключаешься? Мне кважтся, молчащим ты был пучшв.

– Кто ты? – спросил Алвкс, слегка рездосадованный атим легкомыслием. Сейчас ему больше всего хотелось бы знать, зачем Рейф Зеттер послал его сюда и куда он сем подевался?

– Я принадлежу к Торговому Союзу «Филдс»! – ответила она и в салюте приложила ребро правой ладони к левому плечу. – А вовут меня Элиссия Филдс. Имя иесколько иеобычное, но им я обязана своей приемной матери, которая в девятилетнем возрасте, когда инкубировала мой клон, увлеклась древнегреческой иифологией.

«Древнегреческая мифология. Инкубация клонов.» – для Алекса это означало, что Элиссия происходит родом с планеты Теорг. Он напряг память, вспоминея все, что ему известно об этой планете.

Теорг. Обитаемвя пленета. Первое поселение основано деумя колонистскими кораблями. Экипажи кораблей приняли от местных жителей систему размножения посредством клонирования избранных особей. Все прочие – уничтожаются. На много столетий Теорг оказался отрезанным от общих путей резвития цивилизации, от коммерции и торговли. По всей видимости, Элиссия Филдс – изгнанница.

– Меня зовут Алекс Райдер, – сказал юноша.

– Я знаю, – ответила женщина и бросила на него взгляд, которым, казалось, можно было припечатать. Затем она похлопала по плечу тело, сидящее в кресле. – А это есть... или, вернее, был Генри Белл, космический торговец. Нам придется позаимствовать его гроб, хотя он, кажется, очень и очень этим недоволен. Это ржавое ведро было небито его трехмерными голограммами, которые рассказывали о том, как плохо будет тому, кто войдет сюда без резрешения. Большинство из них я повыключала, но возможно, что где-то что-то и осталось.

– Мы похитим этот корабль? – мягко спросил Алекс, изучая приборную панель. Топлива, судя по приборам, на борту было всего лишь на переход в 0,1 св. года. Этого явно недостаточно для того, чтобы покинуть систему Тионислы.

– Если ты предпочитаешь остаться здесь, то пожалуйста. Мы сможем ухаживать за могилкой, вырастим здесь цветочки и будем много-много разговаривать.

– Я имел в виду... как ты собиреешься выбраться отсюда? – он уставился на инопланетянку. Кажется чувство постоянной душевной боли и горечи последних дней немного поутихло. Его явно интересовале эта девушке. – И почему, в конце концов, ты мне помогаешь? Где Рейф?

С отрывистым смехом Элиссия ответила.

– С Рейфом иикогда иичего не поймешь. Ты можешь улететь на другой конец галактики, а он там уже тебя поджидает. Вернее, не он сам, а его трехмерная голограмма. А вот где он на самом деле, это нам еще предстоит выяснить. Что же касается помощи, то кто здесь сказал, что я тебе помогаю? Может быть, это ты помогаешь мне? А скорее мы помогаем друг другу. Ты собирвешься отомстить зв своего отца, мне тоже надо кое с кем, ков за что рассчитаться. Может быть, когда-нибудь я и расскажу тебе об этом. Во всяком случае, ты мие нужен, бвз твбя я не смогу вести этот корабль.

Алекс удивлвнно возразил. – Но ведь «Кобра» упраалявтся одним пилотом?

– Да знаю я. И вообще я могу вести ве с закрытыми глвзами. Не для этого ты мне нужен. Дело в том, что я с Теорга и потому мне здесь нечего делать. Мое лицо мгновенно вызовет массу подозрений. Ты нужен мне в качестве прикрытия, нам ведь придвтся много общаться с торговыми базами и официальными властями. Эта посудина совершвнно бвзоружна и любой пират собьет ее с помощью палки для добычи бананов. Нам нужны защитные поля, ракеты, грузовыв отсеки. Все это надо доставать, они ведь не растут на деревьях.

– Предлагаешь звняться торговлей? – спросил Алекс и мысль о длиниой череде покопений, отдавших жизнь этому делу, промелькнула перед ним.

Элиссия была права. Нечего и думать об охоте на «Кобру» без совершенного снаряжения, в сколько еще пройдет времени, пока будут закончены все юридические формальности с введением в права наследования, особенно если учесть, при каких странных обстоятельствах погиб отец.

Он чувствовал себя разрывающимся на части. Одна его часть хотела убить врага прямо сейчас. Ему не терпелось вырваться на межзвездные трассы и броситься в погоню за убийцей. Другая часть подсказывала ему, что настоящий охотник должен иметь терпение. Поспешные шаги ничего ие дадут, кроме провала дела. Нужен тщательно продуманный и спланированный подход, а хорошо вооруженный корабль – необходимый элемент всего предприятия.

– Все, что у меня есть – сотня кредов, – сказал Алекс, имея в виду ту сумму, которую ему выдали из страховки для возвращения домой.

– Это для начале. С этими деньгеми мы начнем нашу торговую карьеру. – Ее лицо помрачнело, а в глазах засверкали отблески огоньков приборной панели. – А затем мы полетим в такое место, о котором знает только Рейф Зеттер и устроим хорошую стрельбу. Мы разделаемся с кораблем, который убил твоего отца. Есть еще многое, за что он должен ответить...

Больше она ничего не сказала.

Для каждого, кто собрался заниматься космической торговлей, первой и самой трудной задачей является приобретение корабля. Конечно, вокруг каждой планетной системы есть свалки устаревших кораблей, проводятся и аукционы подержанных судов. Многие крупные компании нанимают вторых пилотов с гарантией расплаты через четыре года кораблем, если, конечно, новоиспеченный пилот останется к тому времени еще жив.

Но корабли очень и очень дороги, даже если приобретать их на свалке.

Алекса несколько смущала необходимость кражи этой посудины, но он не мог не оценить тех трудов, которые затратила смуглая беглянка, приводя в порядок корабль и запасая по каплям топливо и еду в количестве, достаточном для небольшого гиперпрыжка. В принципе все было готово, ей только недоставало партнера, который смог бы вести торговые операции, не вызывая подозрений в любом космопорту.

Они перетащили тело Генри Белла в туристический челнок и отправили его дрейфовать в пространстве.

– Так. отныне ты имеешь правовой статус «в розыске», – сказала Элиссия, как только они заняли места за приборной

панелью. Но Рейф предполагает, что при уважительном отношении к телу этот статус не распространится за пределы Тионислы. Если бы мы уничтожили тело, будь уверен, нас начали бы искать во всех цивилизованных системах, а этого мы позволить себе не можем.

На экране было видно, как маленький челнок дрейфовал между огромными монументами. Алекс внимательно изучал показания сканеров и мониторов. Скромные запасы энергии позволяли включать только носовой и кормовой экраны. Да и для лазера этой энергии хватило бы только на один-два выстрела, а ракет, конечно, не было. Корабль по прежнему находился в непосредственной близости от станции «Додо», положение которой хорошо просматривалось на трехмерной сетке навигационной карты.

Медленно «Кобра» развернулась и плавно двинулась вперед, в направлении границы гравитационного поля кладбища. Алекс внимательно следил за зеленоватым свечением сканера. Медленно, крадучись, проплывали на экране монументы и станционные суда.

– Я должна тебе рассказать кое-что об особенностях неупрааляемого гиперперехода.

Алекса на мгновение передернуло.

– Спасибо, я уже об этом знаю. К тому же мы перелетим не более, чем на десятую часть светового года и, возможно, это не очень опасно.

Элиссия усмехнулась. – В какого бога ты веришь?

– В Фактор Случайности.

– Я тоже.

Они посмотрели друг другу в глаза. Мимо проплывали монументы и монолиты. Звездное поле перед ними расширялось.

– Почти вышли, – вздохнула Элиссия. – Готовься к переходу.

Алекс бросил взгляд на сканер. Две ярких точки внезапно вспыхнули на экране и быстро устремились к ним.

– Эскорт! – сказал он и Элиссия громко чертыхнулась.

– У нас мала энергия лазера, – сказал Алекс.

– Только попробуй его использовать и мы потеряем все шансы для торговли. Это же полиция! Корабли, может быть и не «Вайперы», но это все же полиция!

Пространство впереди уже почти очистилось. Корабли службы безопасности разделились и начали маневр охвата. Элиссия начала отсчет готовности к гиперпереходу

– Десять секунд.

«Кобра», отвыкшая за много лет покоя от активной работы, задрожала всем телом.

– Они приближаются, открыли огонь.

– Пять секунд.

– «Кобра» заскрежетала, получив первый удар лазерного луча. Последние остатки энергии защитных полей исчезли. У атакующего корабля перегрелся лазер. Его партнер замешкался на мгновение, обходя монумент внушительных размеров, выстрелил неудачно и промахнулся.

– Три...

– Они на огневой позиции... Залп приближается...

Оба корабля опять сошлись. Огонь их лазеров полыхал вокруг «Кобры».

– Два...

Еще удар, крик боли, корабль почти потерял управление и вдруг... ТУННЕЛЬ!

Элиссия откинулась в кресле. Алекс криво ухмыльнулся. Когда он глянул на свою спутницу, то увидел крупные капли пота на ее лице. Он протянул руку, пальцы мелко дрожали и ничего поделать с этим было невозможно.

ГЛАВА 4

– Так, теперь у тебя есть корабль и немного денег, – сказал Рейф Зеттер. – У тебя есть второй пилот и она прекрасный стрелок, лучший, чем ты сам, впрочем я надеюсь, что это не надолго. Теперь все зависит только от тебя, Алекс. И еще один совет. Если бы Джейсон был жив, он тебе сказал бы об этом сам. В минуту опасности отбрось разум, забудь о силе, забудь о правилах. Действуй так, как подсказывают тебе чувства. Если и это не поможет, то по крайней мере тебя не будет среди тех, кто будет сожалеть о том, как все закончилось.

Сидя перед навигационной панелью, Алекс смотрел на корабль Рейфа. Это была повидавшая виды «Анаконда». Грузовой отсек пробит, топливоприемники распахнуты, бортовые огни мигают и вовсе не потому, что это сигнал, а просто поскольку давно нуждаются в ремонте.

Рейф не пригласил Алекса на борт. В десятой доли светового года от Тионислы он оборудовал себе тихое убежище, где потихоньку потрошил разбитые корабли и собирал все, что может пригодиться для своего судна – механизмы, приборы, топливо и еду. Три небольших истребителя типа «Мамба» были пришвартованы к телу «Анаконды». Над ними возились роботы

Вскоре после прибытия «Кобры» в частную систему Зеттера, его изображение появилось в рубке Алекса.



– Непростое дело оснастить и заправить корабль для такой миссии, которая тебе предстоит. Я заправлю вас достаточно для того, чтобы добраться до Айзинора, а дальше действуйте сами. Вам нужны ракеты, лазеры, энергетическая бомба, энергозаборники и многое другое. И не показывайся мне на глаза, пока не снимешь скальп с той гадины, которая убила Джейсона.

– Почему ты делаешь все это ради меня?

– Все это я делаю не ради тебя, а ради Джейсона, – ответил Рейф. – И ради многих других. И вот еще что, Алекс. Забудь о Ракксле. Не думай о ней пока. Время для этого еще придет...

– Но зачем же тогда отец назвал мне это имя?

– Чтобы ты передал его мне, чтобы я понял, что он в тебя верил. Чтобы я знал, что он видел в тебе будущего бойца класса Элита. И его послание дошло.

Второй раз за сутки у Алекса закружилась голова. Да о чем говорит этот старик? Сначала отец оказался бойцом высшего класса, а теперь оказывается еще, что он видел такой же потенциал в сыне. На имитаторах Алекс всегда имел высший балл и однажды даже получил большой приз - туристическую поездку в фантастический город, копию легендарного Лондона. Но ему и в голову не могло прийти, что он когда-либо сможет подняться выше ранга «Опасный».

Но быть Элитой...

Головокружительные перспективы. Ему предстоит провести жизнь в битвах с пиратами, в полетах по самым опасным системам. Ему предстоит искать опасность, а не бежать от нее. Он должен широко оповещать о своем статусе самых опасных преступников и побеждать их в бою.

– Одно я могу сказать тебе точно, – продолжал Рейф. – Если ты не пройдешь через все испытания и не станешь Элитой, можешь и не думать о Ракксле, забудь о ней И ты никогда не узнаешь, что искал твой отец.

– Не понимаю.

– Ты знал о его связях с лигой «Темного Колеса»?

Час от часу не легче. «Темное Колесо» было полулегендарным союзом звездопроходцев, которые объединились для того, чтобы исследовать, что скрывается за многими мифами и романтическими преданиями, которые время от времени будоражили умы многих пилотов: города-призраки, параллельные миры, путешествия во времени. Ходили даже легенды о том, что существует планета, о которой на Древней Земле знали, как о Рае. «Темное Колесо» для современных звездолетчиков было такой же легендой, какой миф о Короле Артуре был для первых космонавтов.

– Но этого не может быть, – выдохнул Алекс, – он бы рассказал нем...

– Черта-с-два рассказал бы он. Его за то и убили, что он слишком много знал и он не стал бы подвергать опасности своих близких. Тот корабль не был пиратским. Просто Джейсон что-то нашел. И это что-то было настолько важным, что встревожило сильные круги.

– Что именно он нашел?

Рейф рассмеялся.

– Посмотри на меня, парень. Ты думаешь, что я это я? Нет, одна нога, кусочек печени и несколько мозговых клеток – вот все, что от меня осталось. Все остальное – это бионика и чудесе хирургии. Да, я тоже когда-то был Элитой, но сейчас мне чтобы плюнуть надо сосредотачиваться десять секунд. Я больше не принадлежу к его кругу. Он не сказал мне ничего, ведь я уже не вхожу в «Темное Колесо». Но я не слепой и не глухой и делаю так, как мне говорят. И будь я проклят, если не сам Джейсон незадолго до смерти просил меня приглядеть за тобой, парень, и подготовить к тому, чтобы ты смог пойти по его стопам.

Это было слишком велико для Алекса. Он молчаливо сидел у приборной панели, отрешенно перебирая пальцами приборы управления.

Наконец он собрался, улыбнулся и отбросил печаль и грусть.

– Хорошо, раз мой отец хотел этого, я не разочарую его.

Продолжение следует.

Elite II для Spectrum-48K

Новосибирск:

Вы можете продолжить свою боевую и деловую карьеру, загрузив запись состояния, полученную в Elite. Но можете начать все с начала, с выдачи пилотской лицензии на планете LAVE в галактике 1. В любом случае, первоначально у вас имеется тот же корабль Кобра-МК3. Если управление вам незнакомо, воспользуйтесь электронным справочником.

Действие игры Elite II происходит в 3192 году. Галактическая Федерация по-прежнему использует высоконадежные орбитальные станции типа «Coriolis», но теперь они обязательно оборудованы усовершенствованными средствами наблюдения и опознавания. Это означает, что в виду базы можно беспрепятственно использовать любые виды оружия для отражения атаки врагов Федерации: Таргонов, пиратов, нарушителей. На базах размещаются любые корабли, кроме Таргонов и пиратов, и зависнув неподалеку от входа, можно наблюдать, как кто-нибудь покидает станцию и спустя некоторое время, уходит в гиперпространство. Кроме того, «Coriolis» обязательно несет флот полицейских кораблей типа Viper, которые в любой момент готовы обрушиться на голову агрессоров, атаковавших станцию или мирный корабль.

В Elite II достигнуто значительно большее приближение к фантастической реальности этой игры. В отличии от Elite, в новой версии возможно воочию наблюдать как другие корабли взаимо- и противодействуют, выполняя сложные маневры в пространстве, используя лазеры, ракеты и прочее оборудование, подобно тому, как это делаете вы сами. На первых порах, особенно при полетах на неблагополучные планеты (анархические и феодальные), имеет смысл искать в пространстве союзников и ни в коем случае не отказываться от полицейского эскорта. Следует также с умом использовать разногласия, возникающие между различными пиратскими кланами и жадность охотников, легко отвлекающихся на собирательство обломков и контейнеров, для того, чтобы оторваться от погони. Применение устройства невидимости теперь не является панацеей - так же, как это делаете вы сами, другие пилоты пытаются поразить невидимого противника, используя локатор и электронную систему наведения ракет, правда вероятность попадания по невидимке значительно ниже.

В пространстве вы можете встретить все старые корабли: Asp, Fer de Lance, Cobra, Pithon, Viper, Sidewinder, Adder, Krait, Thargond. Кроме того, начали выпускаться новые корабли классов Gecko и Mamba, а Таргоны приняли на вооружение новую разновидность корабля вторжения с шестью гранями, получивший среди охотников название Targoid-6. Станции, во время технического обслуживания, в обязательном порядке, снабжают все корабли новым оборудованием Все корабли, в том числе и ваш, получают новый локатор (включается по CAPS+L), и модифицированный компас (CAPS+C). Новый локатор наиболее полезен в ближнем бою и прекрасно дополняет старый. В межзвездном пространстве новый компас автоматически переключается в режим гирокомпаса и показывает стороны света (N-S,W-E), соответствующие северу-югу, западу-востоку в карте галактики. Гирокомпас позволяет ориентироваться в межзвездном пространстве и совершать перелеты от одной планетной системы к другой без гиперпереходов, на J-двигателе. В пределах планетной системы новый компас в режиме 1 работает как прежде, показывая направление на планету, а в режиме 2 начинает попеременно показывать направление на солнце и на планету. В частности, это очень полезно для быстрого поиска астероидного пояса, который начинается обычно на достаточно большом удалении от солнца.

Технологический прогресс неостановим, и на планетах 15 уровня вы можете купить Super Laser (33000 CR). Кроме того, на эксперементальных двойных станциях, расположенных вблизи солнц в некоторых планетарных системах, можно приобрести новый корабль Кобра МК4, но об этом будет сказано ниже, в разделе посвященном новым миссиям. Произошли кое-какие изменения в полицейской и экономической политике. Ввиду готовящегося крупномасштабного вторжения Таргонов, Федерация решила легализовать торговлю оружием – Firearm перестал быть запрещенным товаром. Полицейские корабли неприкосновенны, уничтожение полицейского, равно как и уничтожение орбитальной станции, принадлежащей Федерации, превращает вас в нарушителя номер 1. В галактиках 2-8, вблизи планеты, таких нарушителей встречает полицейский кордон.

Как и прежде, вам могут быть выданы миссии: по спасению Refugees со станций в планетных системах, солнце которых превращается в Новую, по уничтожению корабля-невидимки и по уничтожению базы, захваченной Таргонами. Кроме этих трех миссий, которые в Elite-II могут повторяться неоднократно, добавлено несколько новых.

Миссия 4 – «Mineral Life». В поясе астероидов вы можете, разрабатывая астероиды, подобрать необычные объекты – «минеральная жизнь». Каждая тонна породы, содержащая живые кристаллы, может быть продана за 1000 CR. Однако существуют особые условия сохранения жизнеспособности этих привередливых космических овечек. Их должно быть не менее 3-х и не более 63-х тонн. Поэтому их нельзя продать в количестве 1 или 2 тонн одному покупателю. В момент выполнения гиперперехода, они питаются драгоценными камешками из вашего сейфа, съедая по 1 грамму на каждую тонну живого груза. И если сколько-то каратов драгоценного сена им не хватает, то в ваших отсеках оказывается обычная дешевая порода. А в случае гибели Mineral Life, по любой причине, отсеки корабля оказываются зараженными кристаллическим лишаем, который никогда уже не даст вам возможность превратить ваш корабль в летающую ферму, до тех пор, пока ваши отсеки не будут очищены при выполнении миссии по спасению Refugees или по доставке Descent.

Миссия 5 – «Alien Computer». Уничтожив корабль Таргонов, можно подобрать контейнер, содержащий это устройство, позволяющее запускать имеющийся на борту Alien Items вместо ракет. Для запуска используются клавиши O+F, но этот вид вооружения эффективен только против самих же Таргонов. Следует добавить, что Alien Computer обеспечивает автоматическое возвращение Alien Items в док после уничтожения цели.

Миссия 6 – «Кобра МК4». В планетарных системах вблизи солнц, расположены спаренные станции Coriolis – это эксперементальные лаборатории Федерации. При подлете к ним вам предлагают купить корабль класса Кобра МК4. Однако добраться до них не просто. Многочисленные корабли, в основном это Asp и Gecko, ведут здесь ожесточенные сражения и без экскорта из Alien Items делать там нечего. От сопровождения следует вовремя избавиться, чтобы двойные базы не восприняли вас как враждебную флотилию. Для покупки нового корабля требуется 250000 CR. Но он стоит этого! Имея Кобру МК4, вы можете купить до четырех устройств сразу. Причем покупка четырех Large Cargo Buys увеличивает грузоподъемность до 80 тонн, а покупка нескольких Energy Units увеличивает рост скорости подзарядки энергетических отсеков. На Кобре МК4 возможен перелет в другую галактику – достаточно нажать номер галактики от 1 до 8, пока идет предстартовый отсчет. Лазеры на новой Кобре установлены на поворотном лафете, на «горбу» корабля. В любой момент вы можете повернуть лафет по часовой стрелке (CAPS+A) и поставить на нужный экран нужный вам лазер. Если нажать клавишу «J», то даже при наличии поблизости больших масс, достигается значительное увеличение скорости и маневренности корабля.

Миссия 7 – «Space War». В течении более чем столетия Таргоны готовились к войне с цивилизованными галактиками. Их корабли бороздили межзвездное пространство и лишь изредка они появлялись на границах планетных систем. Совсем недавно армада кораблей вторжения вновь пыталась захватить орбитальную станцию Федерации, но благодаря отважному командеру, база была взорвана и угроза нашествия устранена. Но вот наступил час Икс и Таргоны начинают крупномасштабное вторжение в одну из галактик. Каждый раз, когда вы получаете сообщение о вторжении (MAYDAY! Galactic N Invaded!), область, захваченная Таргонами, увеличивается. Планетарные системы, которые находятся в состоянии активных боевых действий, маркируются как RESISTING, системы, в которых сопротивление подавлено и орбитальные станции захвачены Таргонами, отмечены как OCCUPIED. На оккупированных планетах флот Таргонов организует кордон при подлете к планетам и гиперперелеты между охваченными огнем планетами становятся опасными: межзвездное пространство заполнено эскадрами Таргонов, перехватывающими корабли Федерации. Вы можете остаться посторонним наблюдателем, но если вы настоящий патриот Федерации, то непременно пожелаете вступить в ряды добровольных ее защитников. Сделать это можно на любой воюющей, но еще не оккупированной планете. Вам присваивается звание Лейтенант и выдается первая миссия – эвакуация гражданских лиц, раненых и беженцев из воюющих систем. После того, как командование решит, что вы справляетесь с этим заданием достаточно хорошо, оно присваивает вам звание Капитан и дает задание по доставке оружия и продовольствия на воюющие планеты. Исполняя первые две миссии, вы осуществляете перелеты между невоюющими планетными системами и системами, активно сопротивляющимися нашествию. Вам достаточно часто будут встречаться как одиночные корабли Таргонов, так и флотилии перехватчиков. Это обеспечит достаточную практику, необходимую для выполнения последующих миссий. И наконец, вы получаете звание Майор и задание по доставке десанта на оккупированные территории. Вы должны быть уже достаточно опытным бойцом, чтобы преодолеть кордон из кораблей Таргонов и высадить десант. Взяв на борт десантный корабль типа Sidewinder, вы должны будете выпустить его как можно ближе к базе, чтобы до телепортации через силовое поле станции, его не успели расстрелять обороняющиеся Таргоны. Выполняя эту миссию, вы не сможете воспользоваться Alien Computer (так как грузовой отсек будет занят десантным кораблем) и запуском ракет (вместо ракеты будет запущен десантный корабль). Сразу после успешной высадки десанта, вы можете сами телепортироваться на станцию, включив Docking Computer – база контролируется силами Федерации. Чем глубже в тылу у Таргонов вам удается высадить десант, тем большее количество оккупированных планет выйдут из-под контроля Таргонов.

Последняя, предлагаемая вам, вместе с присвоением вам звания Подполковник, миссия состоит в поиске командной базы Таргонов, расположенной где-то в глубинах космоса. Штаб сможет сообщить вам лишь приблизительное название планетной системы, на расстоянии в несколько световых лет от которой находится эта база. Аналогичное задание дается всем пилотам, добровольно поступившим на службу. В принципе, исход войны уже решен в пользу Федерации. Следует отметить, что добровольцы воюют на своих собственных кораблях, которые вооружаются на собственные сбережения, но при этом они в значительной мере остаются самостоятельными в своих действиях, маршрутах движения и так далее.

P. S. И так дети, выдохнем и помечтаем о новой крутой игре... Помечтали. Теперь сообщим, что забыл сообщить автор. Во-первых, программе требуется дисковод. Это связано с тем, что программа сильно защищена, а защита и кассетник просто смешное сочетание слов

Во-вторых, в программе существует множество тонкостей, которые вы найдете сразу же. Так же есть «вещи», о которых вам суждено узнать только поиграв очень приличное время.

В-третьих, программе требуется очень узкий список аппаратных и програмных средств. Например только TR DOS 5.03 (как сообщеио ветором) или TR DOS 5.04s.

В-четвертых, в программе корабли больше соответствуют фирменному описанию. Те счастливцы, которые имели к нему доступ, знают о том, что увидев Cobra MK3 или Pithon, следует выключить лазер и прикинуться «бедной овечкой».

В-пятых,... Но, пожалуй, уже хватит. Приобретите прогремму и узнвете обо всем сами.

В-шестых, авторы-изготовители новой программы продают у себя в Новосибирске диск с Elite II за 1000 рэ, а диск с возможностью изготовления 256-и копий, за 50 000. Так что добро пожаловать в Elite II.

P.P.S. Омские бяки-хэккеры, прослышав о новой игрушке, нашли ее достаточно крутой и сломали к чертям всю ее защиту, изготовив даже версию для магнитной ленты. Информация поступила через компьютерный центр «Дельта», который последнее время и пишет себе Elite II всем желающим в обычном порядке.

Вернемся к 47-й галактике

Дмитрий Меньшиков, Новосибирск

Здравствуйте, уважаемая редакция!

У меня есть новости о случае с загадочным поведением Elite для Spectrum-48 при определенных действиях с ней (см. номера 2-4).

Действительно, сбой программы был, но не в процессе игры, а в самом начале. Когда загружаешь Elite, и войдя в меню не запускаешь программу клавишей 3, а выгружаешь еще не существующее состояние игры не ленту, то в этот момент и происходит сбой: меняют свои названия планеты, появляется галактика № 47, а в остальных галактиках нет знакомых пленет. Видимо многие заметили, что имена планет состоят из слогов RA, BI, SI, OU и т.д. Этих слогов и отдельных букв в программе около 255, столько-же, сколько и символов в Бейсике. Ячейки изменяют свои места и вместо пленеты DISO получается SODI ...

Многие, играя в Elite, хотели-бы увеличить боевую мощь своего корабля. Поэтому, далее приведенная информация пригодится для любителей Elite и начинающих хэкеров. А также прольет свет на сбои в программе и поможет узнать откуда что берется.

Отложенный результат программы Elite забирает из памяти 102 байта и выгружает их на пленку. Я взял копировщик "COPY-COPY" (подойдет и "PIRATE"), загрузил его в компьютер, выполнил LOAD ENTER, сбросил BREAK SPACE и вновь набрал LOAD AT 30001 ENTER. Включил магнитофон и загрузил в копировщик отложенную игру Elite. Сбросил BREAK SPACE. Выполнил LIST 30001 ENTER и получил на экране:

```
30001    0
30002    74
30003    75
30004    32
--/--
--/--
30100    105
30101    234
30102    56
```

и т.д. Это собственно и есть тело файла Elite. Теперь разберемся с адресами по отдельности:

Адрасе	Описание
с 01 по 10	Названме отложенной игры
с 11 по 17	Правовой статус (186 - "competent", адрес 14 - боевой рейтинг)
18	Номер галактики (цифра 0 - это галектика 1, цифра 1 - соответственно галактика номер 2 и т.д.
с 19 по 23	Наличие у вас двнег (адрес 19 - сотни тысяч кредов, адрес 20 - миллионы кредов. Нужно установить в адрес цифру больше нуля)
с 24 по 40	Наличие товаров на вашем корабле в тоннах (если в любом из этих адресов находится цифра от 1 до 35, то на корабле есть товар. Например: адрес 24, цифра 17. Это обозначает, что не борту 17 тонн пищи "FOOD" Изменив цифру 17 на 255 получите 255 тонн "FOOD". максимальное колличество тонн на корабле 4335)
41	Не ясен
с 42 по 45	Лазеры (Если у вас только один лазер, то по адресу 42 будет стоять цифра 1...4, установив цифру более 4-х, получите более мощный лазер, совмещающий в себе вариант "MINING" и "MILITARY" обозначаться он будет RA, BI, SI, и даже ":")
46	Не ясен
47	Колличество топлива (цифра 70 обозначает 7.0 св. лет. Изменив ее на 255 получите топлива на 255 св. лет. Правда, хватит его только на один перелет, после которого показания вновь станут обычными.
48	Колличество ракет (выставив по этому адресу значение 255, получите 255 ракет. Экран от этого не изменится, только в момент запуска будет высвечиваться колличество оставшихся кубиков-ракет) Примечание: Ради осторожности не следует выпускать более четырех ракет сразу. Например, если корабль противника один, выпустите в него 2-3 ракеты и летите дальше спокойно, ему будет не до вас. Если кораблей несколько, то выпустите в два или три из них по ракете, а следующий расстреливайте из лазера, остальными займитесь позже
49	Грузовой отсек (если у вас нет оборудования, цифра будет 0, если есть - 255. Здесь и далее. Всех видов оборудования можно иметь не более одного)
50	Противоракетная система
с 51 по 52	Не ясно
53	Аккамуляторы топлива
54	Спасательная капсула
55	Энергетическая бомба
56	Дополнительный энергоблок
57	Стыковочный компьютер
58	Межгалактический двигатель
59	Не ясен
с 60 по 74	Информация на планетную систему (Эксперементируя с этими адресами я добивался различных результатов. Менялись названия планет, курсор оказывался между планетами, при значении 0 исчезали все звезды с галактической карты, но данные на планету оставались прежними, хотя перелет был невозможен. Адрес 73 изменяет уровень развития, а 74 - политический строй. Видимо, все изменения (сбой) происходят в этих адресах памяти. Советую их не трогать для нормальной работы программы)
с 75 по 91	Планетные ресурсы (цифра обозначает колличество товара на планете в тоннах)
92	Не ясен
93	Самый любопытный адрес!!! Увеличивая значение от 0 до 255 получаешь много интересных вещей: при 75 появляется задание спасти людей на планете, солнце которой сейчас взорвется. При 100 получил прибор "CLOAKING DEVICE", и "ESM JAMMER" при 200
с 94 по 102	Состояние программы на момент записи

Васильев В. К.

Spectrum *с самого начала*

3. ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ И РЕДАКТИРОВАНИЕ ПРОГРАММ

Программы на БЕЙСИКЕ состоят из набора строк, каждая из которых пронумерована числом (0...9999) и содержит набор операторов (ключевых слов, выражений). Независимо от того, в какой последовательности вы будете набивать строки, они автоматически будут расставлены по возрастанию. Если при наборе программы вы случайно ошиблись, ошибку можно исправить, используя встроеный в БЕЙСИК редактор. Клавиши «влево, вправо, вверх, вниз DEL и EDIT» – это есть полный набор функций для редактирования. Попробуйте набрать коротенькую программу:

```
10 LET A=56
20 PRINT A*10
30 STOP
```

Теперь пару раз нажмите на ENTER и вы увидите, что в строке, которая была набрана последней (возле ее номера), находится маркер редактора (символ « > «). Та строка, на которую указывает маркер, может быть вызвана на редактирование одним нажатием на EDIT (она будет просто скопирована в нижнюю часть экрана). А любая информация, находящаяся в этой части экрана, будь то редактируемая или вновь набираемая строка может быть изменена двумя функциями – удаление символа слева от курсора (клавиша DEL) и вставка символа или их цепочки в позицию курсора (последовательное нажатие нужных клавиш). В пределах редактируемой или набираемой строки курсор можно перемещать клавишами «влево и вправо», а маркер по тексту программы перемещается клавишами «вверх и вниз». Есть еще одна команда языка БЕЙСИК Spectrum, которую можно использовать для редактирования объемных программ – это LIST n , где n – номер строки на которую вы желаете установить маркер непосредственно. Но по сути команда LIST предназначена для вывода на экран текста БЕЙСИК-программы, начиная со строки n. Если от строки n до конца больше чем 22 строчки (текст, который вы просите вывести в один экран не помещается), то напечатав 22 машинные строки БЕЙСИК спросит Scroll ? , что в переводе с английского «сдвинуть». Смысл этого выражения таков: нужен следующий экран – жмите ENTER, нужно остановить вывод листинга – жмите SPACE (пробел). Если вы являетесь счастливым обладателем БЕЙСИКа 1990 года, то непосредственно вызвать строку на редактирование можно применив новую команду – #n (отсутствующую у БЕЙСИКа 1982), где n – номер строки, которая непосредственно будет скопирована вниз экрана. Бывают ситуации, когда нужно все содержимое строчки подменить на другое или удалить ненужную. Удаляется выбраная строка вводом ее номера и нажатием на ENTER, подменяется набором нового содержимого, но с тем же номером и нажатием на ENTER.

•

4. ОПЕРАТОРЫ PRINT, INPUT, МАТЕМАТИКА НА БЕЙСИКЕ

Изначально, компьютер был создан не как игрушка, а как эффективное средство для сложных математических рассчетов. Предположим вы бухгалтер и вам нужно посчитать 100 значений прибыли от 100 предприятий. Формула по которой считается прибыль одна, а исходных данных – море. Используя калькулятор вы просто утонете в этих данных и вероятно несколько раз ошибетесь, ведь формулу придется набирать 100 раз. Компьютер позволит вам набрать только один раз эту формулу и оперировать в дальнейшем только с этими данными.

4.1 МАТЕМАТИКА НА БЕЙСИКЕ

Как и в обычной математике, в Spectrum'е все выражения записываются в виде набора переменных и констант (чисел), разделенных спецсимволами, означающих математические действия. Различие лишь в том, что некоторые знаки, например умножить и возвести в степень, имеют другой вид. Ниже приведена таблица соответствий символов обычной и компьютерной математики.

ОБЫЧНАЯ МАТЕМАТИКА	КОМПЬЮТЕРНАЯ МАТЕМАТИКА
Арифметика	
Умножить	*
Делить	/
Сложить	+
Приравнять	=
Возвести в степень	^
Вычесть	-
Скобки	( )
Логика	
Больше	>
Меньше	<
Равно	=
Больше или равно	>=
Меньше или равно	<=
Неравно	<>
Логическое И	AND
Логическое ИЛИ	OR
Логическое НЕ	NOT
Стандартные функции	
Модуль числа	ABS (X)
Арккосинус	ACS (X)
Арксинус	ASN (X)
Арктангенс	ATN (X)
Экспанента в степени X	EXP (X)
Косинус	COS (X)
Синус	SIN (X)
Тангенс	TAN (X)
Целая часть числа	INT (X)
Число «ПИ»	PI
Случайное число (0...1)	RND
Логарифм по основанию E	LN (X)
Корень квадратный	SQR (X)
Знак числа	SGN (X)

Функция RND не имеет аргумента X и результат ее работы – это дробное число в диапазоне от 0 до 1 с точностью до 10 знаков после запятой. Если нужно получить другой диапазон, то нужно умножить RND на величину большего предела минус меньший и прибавить меньший предел.

Попробуем записать на БЕЙСИКа математическое выраже-

ние, приведенное ниже: Y=128+23(X-2B)-X/2+sin x

Нв БЕЙСИКе: **LET Y=128+23*(X-2*B)-X/2+SIN x**

где LET - вто ключевое слово языка БЕЙСИК, переводимое квк «пусть»; 128, 23, 2 - константы; X, Y, B - переменные; *, +, /, -, (,), = это математические знаки (операции). Вся строка в целом, начинающаяся с LET и звканчивающаяся двоеточием или <ENT>, называется матеиатическим оператором. Вниманиеl если в обычной математике A=B+X эквивалентно B+X=A, то для компьютера последняя запись - ошибка; допустимо только LET A=B+X что читвется как «пусть A равно B плюс X».

4.2 ОПЕРАТОР INPUT

Оператор INPUT предназначен для ввода в память компьютера резличного рода переменных. Само ключевое слово, в переводе с английского, означает «ВВОД». Особенность этого опервтора заключается в тои, что вводимая информвция поступвет от пользователя с клавиатуры, в то время как существуют другие возможности у БЕЙСИКа, позволяющие вводить данные из памати данных и с дискет. Рассиотрии синтвксис оператора (правильное оформление):

INPUT A, B, Y

В этои случае через запятую можно написать сколько угодно переменных, но при вводе с клавиатуры значений для ряда переиенных, перечисленных в INPUT, нужно после ввода каждой нажимать ENTER и так до тех пор, пока не будут заполнены все переменные своиии значенияии

INPUT «Accept variables A, B, Y»; A, B, Y

Этот случай функционально ничем не отличается от первого, только в последнем, слева от курсора будет напечатано сообщение Accept variables A, B, Y , а нужно это для того, чтобы оповестить пользователя о роде вводимой информации. В общем случае, в кавычках иожет быть любое сообщение.

В операторе INPUT иожно вводить и строковые переменные, обозначвеиые A$, B$, LINE A$, и др.

4.3 ОПЕРАТОР PRINT

Возможности этого оператора позволяют выводить на экран компьютера сообщения, значения переменных (числовых и строковых), значения выражений. Синтаксис PRINT ничем не отличвется от INPUT, но нёиного расширен. Само слово PRINT в переводе с английского означает «НАПЕЧАТАТЬ».

PRINT A, B, Y

Простая печать переменных A, B, Y с расстоянием в 16 знакомест (пробелов)

PRINT A; B; Y

Простая печать переменных A, B, Y слитно.

PRINT «Variable A=»; A

Печать сообщения Variable A= и следом за ним значения переменной A.

Вообще этот оператор может оформляться и по другому, вариантов иножество, но есть единое правило:

PRINT <VC1><r><VC2><r><VC3>...

где <VC1>, <VC2> и т.д - строковая/числовая переменная или константа, а так же внутренняя команда PRINT; <r> - разделитель

<VC> ато иожет быть
- «MASSAGE» - строковая константа
- A$ - строковая переменная
- 189 - числовая константа
- B - числовая переменная
- 156+100*X - числовое выражение
- A$+B$ - строковое выражение
- AT 10, 10 - внутренняя команда

<r> это может быть
- , - печать по полям
- ; - слитная печать
- ' ' - перевод строки

Рассиотрим внутренние команды PRINT, которых в Spectrum всего 8.

AT y, x - печать последующей информации в позицию x, y
TAB x - печать x пробелов
PAPER n - установить цвет фона (0...7)
INK n - установить цвет печатающего курсора (0...7)
FLASH n - установить мерцание 0 - отмена, 1 - вкл.
BRIGHT n - повышеная яркость печати 1, обычная 0
INVERSE n - инверсия символов 1, нет инверсии 0
OVER n - расширеный режим вывода 1 - вкл 0 - выкл

В этом разделе 6 последних команд подробно не описаны, так квк будут подробно рассмотрены в дальнейшеи.

4.4 ПЕРВЫЙ ПРАКТИКУИ ПРОГРАММИРОВАНИЯ. ЗАДАЧИ И РЕШЕНИЯ

На основе выше рассмотренной информвции постараемся привести несколько прииеров задач и их решений, которые позволят вам понять возможности операторов PRINT и INPUT.

ЗАДАЧА 1:

Необходимо вычислить N значений функции [SIN x] в произвольных N точках. То есть нужно составить программу, позволяющую пользователю вводить с клавиатуры данные - аргументы этой функции и выводящую на экрвн ее значения.

```
10 INPUT «Input  argument X=»;X
20 LET Y=SIN X
30 PRINT «Function value  Y=»;Y
40 RUN
```

Программа запускается командой БЕЙСИКа RUN <ENT> , вообще эта коианда запускает любую програииу и само ключевое слово RUN в переводе с английского означает «БЕЖАТЬ».

ЗАДАЧА 2:

Известно, что скорость движения тела определяется по формуле V=S/t, а масса тела M, состоящего из трех частей массами m1, m2, m3 каждая, находится как сумма M=m1+m2+m3. Найти кинетическую энергию Wk=(MV^2)/2, движущегося со скоростью V тела, массой M. (V^2 означает «V в квадрате»)

```
10 INPUT «Input  m1,m2,m3» ;m1,m2,m3
20 INPUT «Input  S and t» ;S,t
30 LET N=m1+m2+m3
40 LET V=S/t
50 LET Wk=(N*V^2)/2
60 PRINT «Wk=»;Wk' «V=»;V' «N=»;N
```

Эта прогремма запускается командой RUN, как и первая, затем она запросит от вас данные m1, m2, m3, S, t; в после выведет на экран значения для Wk, V, M: причеи они напечатаются одно под другим, так как прииенен разделитель при PRINT - апостроф (' ').

ЗАДАЧА 3:

Напечатать нв вкране, в позицию 10, 10, сообщение HELLO, а ниже, с отступои от начала экрана в 5 позиций, сумму трех чисел 134+234+10087 цветом 2 (красный) на фоне 1 (синий).

```
10 PRINT AT 10,10; «HELLO» '' TAB 5;
INK 2; PAPER 1; 134+234+10087
```

ЗАДАЧА 4:

Нвписвть программу, позволяющую ввести строковое выражение (например, ваше иия), а затеи напвчатать приветствие и следои введениое строковов выражение. Скажем так: «Ввели - KIRILL, а напвчатвлось - HELLO KIRILL !!!»

```
10 INPUT «Input your name»;N$
20 PRINT «HELLO»;N$;«!!!»
30 RUN
```

Запустите программу командой RUN, введите свое имя и Spectrum вас по приветствует. Попробуйте при INPUT переменную N$ заменить на LINE N$ (првфикс LINE иожет быть только при INPUT, а при PRINT и в других операциях не используется). После замены, просто не будут пвчатвться кавычки, при вводе, которые присутствовали в пврвом случае. Других изиенений LINE не вносит.

ЗАДАЧА 5:

Нвписать программу, позволяющую ввести 3 строковых переменных и получить четвертов строковое вырвжение, являющееся суммой трах введенных (Нвпример имеете выражения KIRILL, SEND, HELLO, а нужно получить KIRILL SEND HELLO)

```
10 INPUT «Input line 1» ;LINE L1$
20 INPUT «Input line 2» ;LINE L2$
30 INPUT «Input line 3» ;LINE L3$
40 LET N$=L1$+L2$+L3$
50 PRINT N$
```

В этои примере можно было не формировать переменную N$. Попробуйте заменить строку 40 на следующее:

```
40 PRINT L1$+L2$+L3$
```

А пятидесятую удалите (просто наберите ее номер и нажмите на ENTER)

В заключении приведеи список примененных по тексту английских слов и их перевод.

LINE	- Линия, строка
SEND	- Посылать, слать
HELLO	- Приает
ARGUNENT	- Аргумент
YOUR	- Ваш, ваше, вы
NANE	- Имя, название
TAB	- (сокращение от TABULATION) Табуляция
AT	- В
ENTER	- Ввод
NASSAGE	- Сообщение
ACCEPT	- Принять, ввести
VARIABLE	- Переменная
SPACE	- Пробел, пустота
LIST	- Листать
FUNCTION	- Функция
VALUE	- Величина
INPUT	- Ввод
PRINT	- Напечатать
RUN	- Бежать

Приведенный выше словврик является стандартнын компьютерным словврем, их мы рекомендуеи заучить наизусть. В квждой послвдующей статьв SPECTRUM С САМОГО НАЧАЛА ин будем продолжвть печвтать втот словарик.

Вернемся к 47-й галактике

продолжение. Начало на стр. 7

После того, квк вы прочитали все вышеописанное, можно приступать к изменвниям. Например: вы хотите получить много денег, лучший лазер, 255 ракет, приборы GLOKING DEVICE и ESM JANMER. Выполните следующие коианды:

```
POKE 30020,255 ENTER
POKE 30042,100 ENTER
POKE 30048,255 ENTER
POKE 30093,200 ENTER
SAVE ENTER (сохраните на ленту)
```

Звгружаем Elite. В меню выберите: LOAD NEW COMANDER и запишите измененный файл. Потои EXIT и посмотрите полученный результат.

Если у вас нет копировщика COPY COPY, используйте слвдующий вариант: наберите нв сброшенном (чистом) компьютере:

SAVE «имя» CODE 30001,102 ENTER,

поставьте на магнитофон кассвту с отложвнным результатом. Отмотайте немного назад и запишите только заголовок. На пленке получите файл с имвнем и адресом 30001 длиной 102 байта.

Перезагрузите коипьютер, наберите LOAD «» CODE 30001,102 и запишите готовый файл. Можете просмотреть память с помощью строки

```
FOR n=30000 TO 50000: PRINT n, PEEK; TAB 22; CHR $
(PEEK n * (PEEK n=32)): NEXT n
```

После просмотра, сбросте CAPS SHIFT - BREAK и выполните тоже, что описано выше:

POKE 30020,255 ENTER

POKE 30048,255 и так далее.

Выполнив все изменения можете еще раз просмотреть память компьютера.

Поставте кассету на звпись, и наберите SAVE «имя» CODE 30001,102

Загрузите Elite и запишите в программу изиененный файл, пропустив заголовок.

С измененной программой ине не страшны были планеты с любым политическим режимои. За один перелет уничтожал до 30 кораблей всех марок, включая таргонов.

Несколько советов:

Остерегайтесь пиратских астероидов, выстрвлив по такому, я обнаружил, что с нвго взлетели около 10 кораблей пиретов и чврез несколько секунд я получил надпись на экране:

SHIP BOARDED BY PIRATES THEY SHOU NO MERCY GANE OVER

(Твой корабль взят на абордаж бвспощадными пиратами. игра окончена).

Прилетев на орбитальную станцию, сразу выгрузите результвт на пленку. Потом, при перелете на другую планету, если вас уничтожат, компьютер начнет игру не снвчала, а со станции, где вы записали свое состояние.

Может быть мои советы помогут любителям ZX SPECTRUM

Васильев М.В.

КАКОЙ КОМЬПЬЮТЕР ЛУЧШЕ ВЫБРАТЬ

Вы решили приобрести отвчественный аналог «ZX-SPECTRUM» и столкнулись с проблемой, какой компьютер лучше? Предлагаемый вам наш скромный анализ поможет избежать разочарований при выборе.

Компьютер «Delta-C»

является одним из лучших аналогов «ZX-SPECTRUM» на отечественной элементной базе, он имеет хорошую совместимость с фирменными игровыми и другими программами. Компьютер выполнен схемотехнически по аналогии с известным новосибирскии вариантом «ZX-SPECTRUM», но имеет расширенную клавиатуру пленочно-контактного типа, удобную при общении с ним. Недостатком рассматриваемого аналога является неверное формирование сигнала INT (Interrupt request) для процессора, длительность которого должна быть порядка 8мкс, но в компьютере вместо него используется кадровый синхроимпульс для телевизора, который имеет частоту равную 50Гц, как и сигнал INT, но немного большую длительность (20мс). В результате нарушается синхронизация работы ISR (Interrupt service routine); деффект проявляется в виде нарушения музыкального сопровождения многих программ, использующих режим прерываний IM2 (Firefly, Hate и др.). Возможно мерцение спрайтов (движущихся картинок) в программах, где параллельно с опросом джойстика или клавиатуры синхронизируется работа процедуры их вывода на экран (Firefly, Egg-Head, Artstudio), а некоторые программы оказываются даже неработоспособными (Renta-kill Rita). Отсутствие интерфейса джойстика «Kempston» делает непригодными для использования програмы, опрашивающие одновременно все интерфейсы ввода (т.е. джойстики и клавиатуру). Так как в свободном состоянии (клавиши джойстика не нажаты) с порта 31 должно считываться значение 0, а при отсутствии джойстика считывается 255, то происходит его ложный выбор программой со всеми вытекающими последствиями. Содержимое ПЗУ не имеет существенных изменений, нарушающих совместимость компьютера с фирменными программами, изменено только название фирмы, высвечиваемое на заставке.

Компьютер «ZX-SPECTRUM»,

выпускаемый кооперативом, является известным вариантом «Ленинград-1». Он имеет фирменное содержимое ПЗУ без изменений 1982 года выпуска, клавиатура стандартная для «ZX-SPECTRUM» (40 клавиш). Упрощенная дешифрация интерфейса «Kempston» приводит к его неработоспособности в некоторых программах. Корректная дешифрация осуществляется по разрядам A0, A5, A6 шины адреса, а в рассматриваемом аналоге анализируется только состояние разряда A5. Весьма существенным является недостаток компьютера, проявляющийся при его подключении к цветному твлевизору с модулем цветности МЦ2 и новее. Наблюдается нечеткость цветов, темная вуаль на изображении, тонирование границ переходе из цвета в цвет. Этот недостаток свойствен большинству отечественных аналогов «ZX-SPECTRUM» и связан с особенностями организации функционального уала ULA, который в фирменном компьютере представлен всего одной микросхемой, а в отечественных аналогах выполняется набором микросхем. Причина описываемого недостатка в том, что длительность СГИ (строчно-гасящих импульсов), вырабатываемых для телевизора, чрезмерно мала. Недостаток легко устраняется введением расширителя СГИ. В настоящее время существует улучшенная версия этого компьютера «Ленинград-2», которая пока мало известна в широких кругах.

Компьютер «Компаньон»

подобен выше описанному, но имеет серьезные изменения содержимого ПЗУ, существенно влияющие на совместимость с фирменными программами. Введен резидентный русификатор с соответствующей модификацией содержимого таблицы управляющих символов при процедуре PRINT-OUTPUT, это привело к несовместимости около 30% фирменных программ. Такая несовместимость обусловлена тем, что в процессе работы программы в машинных кодах возможна модификация системной переменной CHARS (23606), при печати символов выше описаной процедурой, и если в области системных переменных находится часть программы, то два ее байта, естественно, будут нарушены - это приведет к сбою или рестарту вашего компьютера. Модели «Компаньон» и «Ленинград-1» не имеют системного разъема, что может вызвать некоторые проблемы у любителей развивать периферию, особенно при подключении дисководов.

Компьютер «Робик»

имеет высокоточную герконовую клавиатуру с функциональным расширением, но его схемотехническое решение содержит много недостатков, требующих доработки. Рассматриваемый аналог имеет резидентный русификатор, подобный компаньоновскому. Понятие «чистые порты», указанное в руководстве пользователя привлекает любителей развивать периферию компьютера, но имеет потенциальный недостаток. Порт интерфейса «Kempston» имеет официальный номер 31, но в фирменном «SPECTRUM» он может быть инициализирован под номерами 0...31. В «Робике» четко выдержан только официальный номер, поэтому программы с «нестандартным» опросом джойстика не могут корректно опросить интерфейс «Kempston». Неофициально компьютер «Робик» имеет возможность замещения ПЗУ ячейками ОЗУ с адресами, дублирующими ПЗУ. Переключение осуществляет порт с номером 15, работающий как по чтению, так и по записи (по IN и по OUT), поэтому некоторые программы (Monty on the run) «нечаянно» опрашивают этот порт совместно с портами клавиатуры в старших его производных, а это приводит к сбою системы и «зависанию».

Интересным отечественным аналогом «ZX-SPECTRUM» является компьютер

«Кворум».

Он имеет интерфейс НГМД, работающий с дисковой операционной системой «CP/M», которая является прототипом известной системы «MS-DOS». В нашей стране наибольшее распространение получил интерфейс НГМД с операционной системой «TR-DOS» и все дисковые программы ориентированы именно на нее, это придает некоторую автономию описываемому аналогу, хотя система «CP/M» намного развитее, чем «TR-DOS». Клавиатура «Кворума» пленочно-контактная, с функциональным расширением.

Большое разнообразие аналогов «ZX-SPECTRUM», предлагаемых отечественной промышленностью, не позволяет рассмотреть их по отдельности, но все они подобны одному из рассмотренных типов. В последующих номерах журнала мы рассмотрим схемотехнические решения для доработки упомянутых недостатков отечественных аналогов «ZX-SPECTRUM» и приведем вариант доработки компьютера «Робик» до совместимости с фирменным компьютером.

Присылайте свои предложения и критику по нашим материалам. Живой обмен информацией поможет многим решить свои индивидуальные проблемы и получить недостающие сведения.

Желаем удачи!

Б. Шихов

Секреты ZX Spectrum

Цель публикуемого цикла статей - ознакомить читателей со структурой, принципами функционирования, организацией памяти компьютера ZX Spectrum, дать необходимые справочные материалы по системным переменным, стандартным портам ввода-вывода и т.д. Все это должно послужить основой для последующего перехода к разбору методов защиты и снятия защиты программ и к рассмотрению вопросов программирования в машинных кодах.

Поскольку уровень подготовленности пользователей ZX Spectrum очень разный, то было решено начать цикл статей с краткого рассмотрения некоторых основ вычислительной техники (таких, как двоичные числа), этим же объясняется несколько упрощенное изложение отдельных вопросов.

1. Представление данных в компьютере.

Двоичные и шестнадцатиричные числа

Исторически сложилось, что производя вычисления, мы пользуемся десятичной системой счисления. Десятичной она называется потому, что для представления чисел в этой системе используются десять символов - цифры арабского алфавита: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. Мы настолько привыкли к десятичной системе счисления, что редко задаемся вопросом: а почему же десятичная? Эта система основана на счете в десятках, и мы пользуемся ею, потому что у нас десять пальцев! Если бы в процессе эволюции у нас появилось восемь пальцев, мы без сомнения считали бы в восьмерках.

Истинное значение каждой цифры десятичного числа определяется местом ее в числе, т.е. степенью числа 10, например, десятичное число 8765 можно записать: 8765 = 8*10^3 + 7*10^2 + 6*10^1 + 5*10^0 = 8000 + 700 + 60 + 5 (символ ^ означает возведение в степень). В первой справа позиции размещены единицы, в соседней с ней второй позиции - десятки, в третьей - сотни, в четвертой - тысячи и т.д. Каждую позицию цифры в числе оценивают весом, показателем степени числа 10 (основания). Вес позиции единиц равен 10^0 , позиции десятков - 10^1 , сотен - 10^2 и т.д.

Компьютеру работать в десятичной системе очень неудобно, поскольку его внутренние элементы реагируют на наличие электрического сигнала или на его отсутствие, т. е. имеют только два устойчивых состояния: включено - выключено. Поэтому электрические сигналы поставлены в соответствие только двум цифрам: 0 - отсутствие напряжения (низкий уровень 0 - 0,3 В); 1 - наличие фиксированного значения электрического сигнала (высокий уровень 2,4 - 5 В).

Таким образом, компьютер осуществляет вычислительный процесс, оперируя только двумя цифрами 0 и 1, т. е. выполняет все действия в двоичной системе счисления.

В двоичной системе счисления, как и в десятичной, каждой позиции присвоен определенный вес. Но в отличие от десятичной основание 10 заменяется на основание 2. Так, двоичное число 11101 запишется: 11101 = 1*2^4 + 1*2^3 + 1*2^2 + 0*2^1 + 1*2^0 = 16 + 8 + 4 + 0 + 1 = 29.

Полезно запомнить веса первых восьми разрядов двоичного числа (см. нижнюю таблицу). Один двоичный разряд, т.е. 0 или 1, называется битом. Восьмиразрядное двоичное число, т.е. восьмибитное, называется байтом. С помощью байта можно представить десятичное число от 0 до 255. С помощью шестнадцатиразрядного двоичного числа, состоящего из двух байтов, можно представить десятичное число от 0 до 65535.

Числовая величина при записи в двоичной системе занимает больше позиций, чем в десятичной, так как для представления числа в двоичной системе используются всего два символа. Поэтому оперировать большими двоичными числами неудобно, так как легко ошибиться из-за большого числа нулей и единиц. В то же время в некоторых случаях общаться с компьютером на уровне двоичных чисел просто необходимо, например, программируя в машинных кодах.

Если перебрать все возможные комбинации из четырех бит, то их будет 2^ 4 = 16. Значит, если закодировать каждую из комбинаций отдельным символом, получится удобная сокращенная форма записи двоичного числа. Заметим, что аналогично можно было закодировать группы по два, три, пять бит и т.д., однако кодирование именно по четыре бита вызвано тем, что машинная ячейка (ячейка памяти компьютера) хранит один байт, т.е. 8 бит. А восемь разрядов легко разбить на две группы, по четыре бита в каждой.

В качестве символов в таком способе кодирования двоичного числа используются десять арабских цифр и шесть букв латинского алфавита: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F (табл.1). Приведенное соответствие не что иное, как запись двоичного числа в шестнадцатиричной системе счисления.

Чтобы перевести двоичное число в шестнадцатиричную систему счисления необходимо биты, начиная с младшего, объединить в группы по четыре и каждой группе подобрать соответствующий шестнадцатиричный символ. Например, при преобразовании двоичного числа 11011100101110 в шестнадцатиричное

2^7	2^6	2^5	2^4	2^3	2^2	2^1	2^0
128	64	32	16	8	4	2	1

Таблица 1.

Десятичные числа	Двоичные числа	Шестнад-цатиричные числа
0	0000	0
1	0001	1
2	0010	2
3	0011	3
4	0100	4
5	0101	5
6	0110	6
7	0111	7
8	1000	8
9	1001	9
10	1010	A
11	1011	B
12	1100	C
13	1101	D
14	1110	E
15	1111	F

нужно добевить слевв два незначащих нуля, чтобы можно было сформировать группы по четыре бита: 0011 0111 0010 1110 . Заменив каждую группу битов соотввтствующим шестнадцатиричным символом (табл.1), получим %11011100101110 = #372E .

8 дальнейшем для обозначения двоичных чисел будем использовать символ % , шестнадцвтиричных - # .

2.Структура и принцип работы компьютера ZX Spectrum

8 настоящее время в нашей стране существует большое количество раэличных вариантов (и продолжают появляться новые варианты) Спектрум-совместимых компьютеров, которые копируют идеологию и врхитектуру компьютерв ZX Spectrum, раэреботанного английской фирмой SINCLAIR RESEARCH в 1982 г. Несмотря на различия в схемотехнических решениях и элементной базе структура и принцип рвботы у этих компьютеров одинаковы.

Первоначальное знакомство с внутренним устройством компьютерв ZX Spectrum 48 начнем с рвссмотрения упрощенной структурной схемы, представлвнной на рис.1.

Цвнтральный процессор (ЦП) - основной элемент компьютере, по заданной прогреиме он обрвбатывает данные и упревляет ребртой большинства остальных узлов компьютере.

8 качеств ЦП в ZX Spectrum используется иикропроцессор Z80, создвнный аиермканской корпорацией ZILOG - один из лучших 8-разрядных микропроцессоров в мире. Он имеет свою собственную систему команд - перечень элементарных действий, которые иожет выполнять микропроцессор, всего около 700 коианд. Управляеиый этими коиандами иикропроцессор выполняет очонь простые действия, такие, как элеиентарные арифметические и логические операции, оперeции пересылки данных, сравнеиия деух величин и другие. Однако, составив программу из последовательности таких команд, можно запрогреммировать выполнвние любой звдачи. Эти команды называются иашинным кодои, они, как и вся информация в компьютере, представпены электричeскиии иипульсаии и их можно записать в двоичнои коде. При этои для записи одной команды может потребоваться от 1 до 4 байт.

Основное назначение памяти - хранить данные и инструкции (машинныв команды), согласно которым данные обрабвтыввются микропроцессором. Память компьютерв состоит из набора 8-раэрядных ячеек, т.е. каждая ячейка может хранить в двоичном коде одиночное цепое число от 0 до 255 (2^8 - 1 = 255). Для хранения больших чисел используются две или более ячейки памяти. Память используется двух типов: постоянное запоминающее устройство (ПЗУ) обьемом 16К и оперативное запоминающее устройство (ОЗУ) обьемом 48К. Число К = 2^10 = 1024 бвйт является единицей измерения обьема памяти.

Во время реботы компьютера информацию из ПЗУ можно только считывать, ее нельзя изменить и она не разрушается при выключении компьютера.

Находящаяся в ПЗУ программа монитор начинает исполняться при включении компьютера. Эта программа нвписана в машинных кодвх и это она организует опрос клавиатуры, ввод-вывод программ с магнитофона, управляет выдачей информации на экрен и многое другое. 8есь диалог, который 8ы в Бейсике ведете с компьютером, на самом деле ведется с этой прогреммой, которая преобразует строки программы на Бейсике в машинный код понятный микропроцессору.

8 ячейки ОЗУ можно многократно записывать и считывать данные, но при отключении питания содержимое ОЗУ уничтожается. Часть ОЗУ, называемая экренной сбластью, используется для хранения изобрежения, выводимого на экрвн телевизора. 8 другой области нвходятся, так называемые системные переменные, данные необходимые для реботы компьютерв. Остальная часть ОЗУ может использоваться для размещения програмк на Бейсике и в машинных кодах. Так все программы, вводимые с мгнитофона, эагружаются в ОЗУ.

Через порты ввода-вывода ЦП осущестляет: связь с клавивтурой, предназначенной для ввода команд и данных; связь с магнитофоком, используюшимся в качестве внешнего запоминающвго устройства для хранения программ и данных; вывод звука на громкоговоритвль, а также управляет цеетом бордюра на экране телевизоре. К компьютеру можно подключить дополнительные внешние устройства, например, Кемпстон-джойстик, принтер, прогремматор, световое перо и т. д., но для этого в схему компьютерв нужно вводить дополнительные порты ввода-вывода.

Контроллер дисплея периодически считывает информацию из экранной области ОЗУ и выводит изобрвжение на экран телевизорв или монитора. Контроллер дисплея работавт независимо от ЦП.

Тактовый генератор вырeбатывает тактирующие сигналы, необходимые для работы ЦП и контроллерв дисплея. С помощью этих сигналов синхронизируется работа всех блоков компьютврв.

Микропроцессор взаимодействует с другими элементами компьютера, посылая и принимая сигналы по линиям связи. По каждой линии может быть передано значение одного разряда двоичного кода в виде уровней напряжения, соответствующих логическоиу 0 или логической 1. По роду передаввеиой информации большинстео линий разделены на три группы, образующие шину адреса, шину данных и шину упревления.

Прм реботе ЦП должен обмениваться данными с определенными ячейками памяти или портами ввода-вывода. Для того чтобы иметь возможность обращаться (адресоваться) к ним, каждая ячейка памяти и каждый порт веода или вывода имеют свои индивидуальные ноиера - адреса. При обмене даниыии ЦП устанавливает на шине адреса компьютера деоичный код, соответствующий адресу ячейки памяти или порта вводв-вывода. Шина адреса состоит из 16 линий (разрядов), обозначаеиых от А0 - младший резряд до А15 - старший. Это позволяет обращаться к 2^16 = 65536 = 64К ячейкам памяти.

Обмен данными между ЦП и паиятью или портаии ввода-вывода происходит по шине данных, состоящей из линий, обоз-

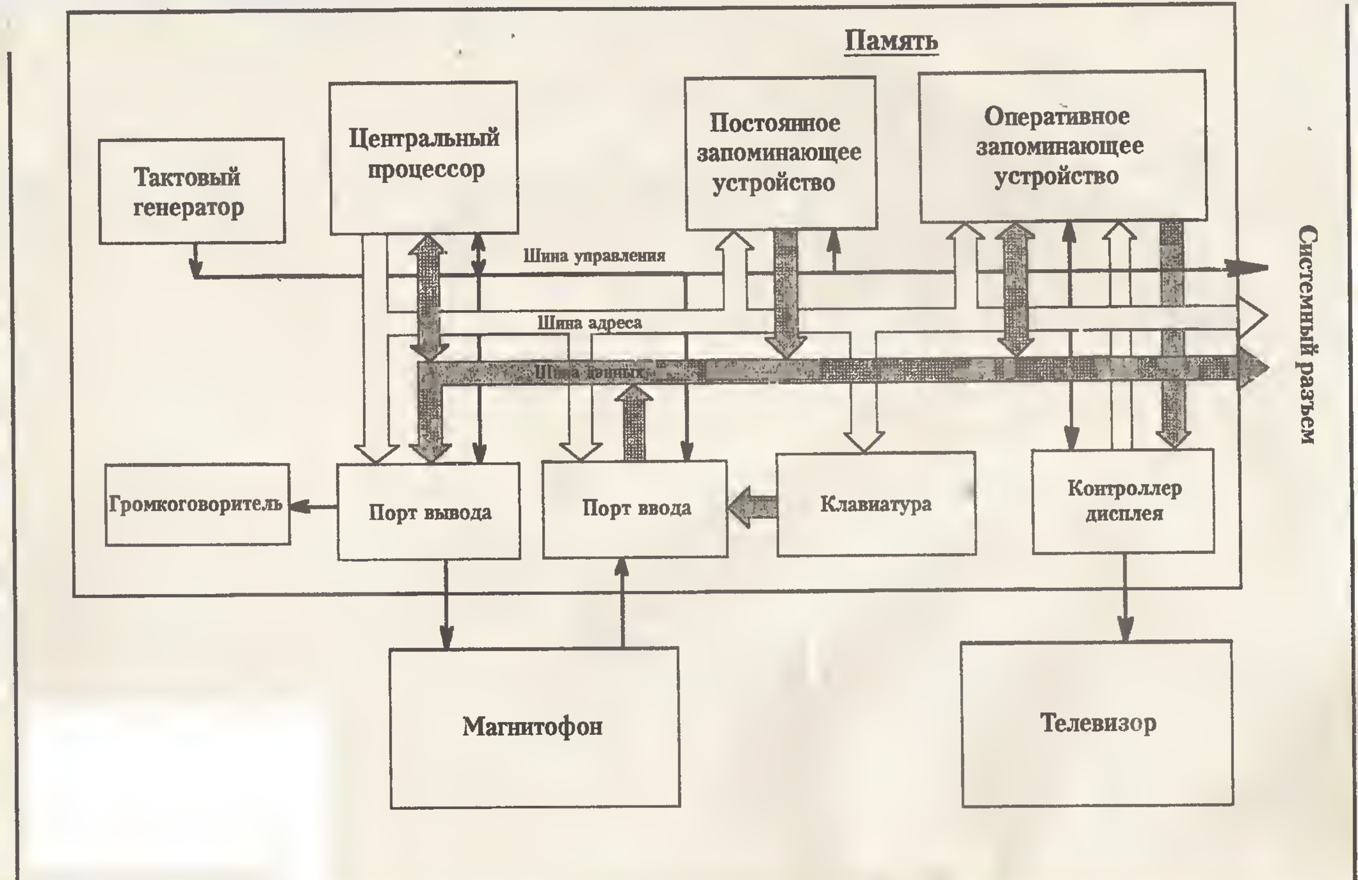


Рис 1. Структурная схема компьютера ZX Spectrum

начаемых D0 – D7. По линии D0 передается младший, а по линии D7 – старший разряд байта. Особенностью шины данных является ее двунаправленность, т.е. возможность передачи данных в разные моменты времени в различных направлениях. Например, сначала по шине данных можно передавать данные от ЦП к ячейке памяти (запись байта данных в память), а затем в обратном направлении (считывание данных из памяти).

По линиям шины управления ЦП передает сигналы, определяющие один из возможных вариантов обмена данными: чтение из памяти, запись в память, чтение из порта ввода, вывод в порт вывода. Кроме сигналов управления обменом данными по шине управления передаются также сигналы управления центральным процессором, тактовые сигналы, сигнал прерывания и т.д.

При работе микропроцессора выполнение любой из команд начинается с чтения ее кода из памяти. Для этого ЦП устанавливает на шине адреса двоичный код адреса ячейки памяти, а на шину управления выдает сигнал чтение из памяти. В результате содержимое ячейки памяти выдается на шину данных и считывается микропроцессором. ЦП декодирует код операции, определяет, какие действия ему необходимо выполнить в соответствии с ним и переходит к исполнению команды. Во время выполнения команды микропроцессор может обращаться к памяти или портам ввода-вывода для чтения (ввода) или записи (вывода) данных. После выполнения одной команды микропроцессор переходит к выполнению следующей, для чего снова обращается к памяти и вызывает из очередной ячейки код следующей команды

GET READY!

материалы получены по сетям BBS
© 1992 by Alex Dubovitsky

НЕКОТОРЫЕ СВЕДЕНИЯ О СЕРИИ ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

1. Немного истории.

А знаете ли вы, что столь популярная ныне у нас серия Advanced Dungeons & Dragons фирмы Strategic Simulations, Inc. не сразу появилась как компьютерная игра? Еще в 1974 году Гари Джигакс (Gary Gygax), брокер из Чикаго, разработал правила и сценарий первой настольной игры Dungeons & Dragons. Игра быстро обрела немало поклонников, и в дальнейшем было выпущено немало продолжений и подражаний, составивших целую серию. Сейчас авторские права на серию принадлежат компании TSR, Inc.

О популярности серии Dungeons & Dragons свидетельствуют многочисленные выпуски рассказов и комиксов о похождениях героев игры, а также выпуск одноименного мультсериала, правда весьма отдаленно напоминающего оригинал.

В 1986 году молодая фирма Strategic Simulations, Inc. заинтересовалась серией и по договоренности с TSR, Inc начала выпускать компьютерный вариант игры – его полное название: Official Advanced Dungeons & Dragons Computer Product.

Ставка оказалась верной. С момента выхода первого компьютерного релиза Strategic Simulations, Inc. начала продвигаться к вершине списка производителей игрового ПО. В 1990 году компания занимала 59 место в общем списке производителей ПО и 12 место среди производителей игрового ПО. Доходы в 1990 году составили $7.600.000, а их рост по сравнению с 1989 годом – 15%.

2. Деление на сериалы.

В настоящее время компания Strategic Simulations, Inc. выпустила 12 компьютерных игр в серии Advanced Dungeons & Dragons, которые объединены общей тематикой. В свою очередь серия делится на несколько «подсериалов», действие которых происходит в конкретной сказочной стране.

Вот их разделение:

A FORGOTTEN REALMS:

Volume 1: Pool of Radiance – самая первая игра серии AD&D
Volume 2: Curse of the Azure Bonds
Volume 3: Secret of the Silver Blades
Hillsfar – не является логическим продолжением подсериала, но входит в него (далее все игры такого типа указываются без надписи Volume...).

A DRAGONLANCE:

Volume 1: Champions of Krynn
Volume 2: Death Knights of Krynn
+ Dragon Strike – первый «симулятор» полетов на драконах
+ Dragons of Flame
+ Heroes of the Lance – игры типа arcade
War of the Lance – стратегическая игра типа wargame

A FORGOTTEN REALMS II (2nd rules edition) – A LEGEND SERIES:

* Eye of Beholder
* Eye of Beholder II: A Legend Of The Darkmoon
* Eye of Beholder III: Assault On Myth Drannor *(добавлено ред. Joshua 5, выпущена 1992 г.)*

Игры, помеченные знаком «*», разработаны компанией Westwood Associates, а знаком «+» – U.S.Gold. Компания же Strategic Simulations, Inc. является их дистрибьютором, так как единственная имеет разрешение компании TSR, Inc. на продажу компьютерной продукции с данной маркой. Кроме игр в серии AD&D производятся специальные утилиты, позволяющие любителям создавать своих собственных персонажей, сокровища и т.д.:

Dungeon Master Assistant, Volume I:
Encounters Dungeon Master Assistant, Volume II

Примечание: Информация дана по состоянию на ноябрь 1991 года.

3. Общая информация о правилах серии AD&D

В этом разделе приведена информация о расах, классах и типах героев, которых вы выбираете в начале каждой игры, и их особенностях. Кроме того, дается расшифровка и пояснения к загадочным сокращениям типа DEX или INT, полностью описывающих каждый персонаж.

Вся приводимая ниже информация почерпнута из фирменного руководства к игре Death Knights of Krynn. Она не является абсолютно точной для всех игр серии, но, надеюсь тем не менее, принесет некоторую пользу всем поклонникам AD&D, так как все строится на одних и тех же правилах.

РАСЫ:

Dwarves – сильная и выносливая раса трудолюбивых мастеров-умельцев. Особенно устойчивы против различной магии и ядов. Во время боя, при атаке *goblins* и *hobgoblins* получают дополнительные очки, а при атаке *ogres* и *giants* приучаются избегать ударов.

Elves – высокорослая, долгоживущая и заносчивая раса. Устойчивы к некоторым видам чар (Sleep and Charm spells). Во время боя получают дополнительные очки при использовании короткого или длинного мечей и стрел (short or long sword and bows). Могут находить скрытые двери Не могут быть воскрешены из мертвых как остальные.

Half-elves – потомки древних смешанных браков людей и эльфов. Как и последние, устойчивы к некоторым видам чар (Sleep and Charm spells). Могут находить скрытые двери. Основное отличие от эльфов – большее количество возможных классов (см. ниже КЛАССЫ).

Kender – раса низкорослых людей, характеризующаяся полным отсутствием страха и ненасытной любознательностью. Особенно устойчивы против различной магии и ядов, очень раздражают высокоинтеллектуальных противников. При этом противник теряет часть боевой активности. Оптимальное и единственно возможное оружие для *Kender* – hoopak (непереводимо). *Kender* наносит им точные аккуратные и очень мощные удары, получая при этом дополнительные очки. (Я предполагаю, что в ряде игр серии роль этой расы играют *Gnomes*).

Humans – люди. Основная раса, проживающая во всех волшебных странах. Могут быть абсолютно любых классов.

ОСНОВНЫЕ ПОКАЗАТЕЛИ:

STR (Strength) – сила, мера физической силы персонажа. Fighters могут иметь дополнительную (выше 18) силу, которая отображается в процентах (01,01...98,99) следом за основной цифрой. Высокая *STR* повышает способность и качество борьбы оружием для рукопашного боя (но не стрельбы). *STR* кроме того характеризует способность нести не уставая определенное количество вещей, не затрудняя при этом движения в бою. Наиболее важна для Fighters.

INT (Intelligence) – интеллект, мера того, насколько хорошо данный персонаж может обучаться. Для персонажей, обладающих способностями к магии, *INT* характеризует количество и уровень заклинаний, которые они могут применять.

Наибопев важн для Mages.

WIS (Wisdom) - мудрость, мера того, как данный персонаж понимвет окружающий мир. Нвобходима для того же, что и INT, но наибопее важна для Clerics.

DEX (Dexterity) - изворотпивость, мере ловкости и проворности персонажа. Особенно важна для Thieves. Характеризует также, квк хорошо персонеж может управляться с метательныи оружием типа лука, дротика и т.д. и насколько хорошо он уклоняетоя от удвров противника.

CON (Constitution) - конституция, мера здоровья персонажв. Fighters при достижении определенного уровня CON получают дополнительныв HP (Один HP за каждое очко CON выше 14). Остальные пврсонажи могут попучвть не болев 2 очков HP зв квждый свой Level, но при CON не более 16 очков. CON характеризует сколько раз персонаж может быть воскрешен из мертвых и вероятность успеха очередного воскрешения Прм воскрешении персонаж теряет 1 очко CON.

CHA (Chbrisma) - обаяние, мера того, как окружающие реагируют не персонвж. CHA очень важна при общении с персонажами, управляемыми компьютером. Это в первую очередь, способность договориться с кем-то о чем-либо.

HP (Hit Points) - уровень пораженности персонажа в бою. При достижении HP=0 персонаж погибвет.

EXP (Experience Points) - уровень опытности персонажа. Он постоянно повышается за успешныв бои, нахождения сокровищ и прохождение различных испытаний. При достижении определенного *EXP* повышвется *Level* персонвжа.

LVL (Level) - уровень персонажа внутри его клесса. Характеризует степень обученности. Может быть повышен с помощью training в соответствующих местах при наличии достаточного количеств *EXP*.

AC (Armour Class) - класс защиты. Обычно степень защищенности характеризуется доспехами, но может определяться и некоторыми чареми, кроме этого на *AC* влияет *DEX*. Теким образом - чем ниже *AC*, тем большв уязвимость персонажа в бою.

THACO (To Hit Armor Class 0) - класс оружия. Характеризует степень вооруженности персонежа. Чем меньше данный поквзтель, тем пучше. Это не что инов, как количество ударов, которов необходимо нанести противнику с *AC=0*, чтобы уничтожить вго. Таким образом число ударов для порежения противника с *AC* больше *0* = *THACO*(пврсонвжв)-*AC*(противника).

КЛАССЫ ПЕРСОНАЖЕЙ:

Clerics - духовники. Могут использовать чары и сражаться в доспехах, используя ударное (crushing) оружие типа дубины или палицы, но не колющее или режущвв. Обладают способностью уничтожвть бассмертных скелетов и зомби или хотя бы обращать их в бегство. Эта способность растет с повышением LVL. Основной харектеристикой для *Clerics* является WIS.

Fighters - бойцы. Сражаются в любых доспехах и любым оружием, но не могут применять волшебство. Основнвя характеристикв - STR.

Mages - маги. Обладают наибольшими знаниями в области волшебства, но почти не могут применять оружив (за исключением отдельных видов) и не носят доспехов. Запоминают все звклинания из волшебных книг и свитков, но возможность их использования зввисит от LVL мага. Основная харвктеристика для магов - INT.

Paladins - паппадины. Срвжаются с любым оружием и доспехами. Могут использоввть некоторые простейшие чары и заклинания (при достижении опредвпенного LVL). Неподвластны болвзням и относитепьно устойчивы против чер и ядов. Основные херактеристики - WIS и STR.

Rangers - рейнджеры. Сражаются с любым оружием и доспехами. В бою обладают такими же способностями как и *Fighters*. Кроме того при определенном LVL могут применить несколько заклинаний. Особенно эффективнь в бою с противниквми типа giants. Основные херактеристики - STR, INT и WIS.

Thieves - воры. Срежаются мечами, пуками и пращами. Носят легкие доспехи. В бою наибопее эффективны при заходе с тыла. Обладают способностью к открыванию звмков и обнаружению повушек. Главная характеристика - DEX.

Кроме перечисленных классов существуют смешанныв, типа *Fighter/Mage*. Всего один персонаж совмещает до трех классов Персонаж смвшвнного клесса обладает всеми способностями обеих классов, но не в такой степени.

Итак, теперь Вы в курсе дела. Включайте компьютер и смвло входите в удивительный и загадочный мир приключений, подаренный Вам компанмей Strategic Simulations, Inc.

ПРИМЕЧАНИЕ:

К моменту написания мной данной статьи поступиле информация о новых резрвботках компании Strategic Simuletions, Inc. К концу 1991 года в магезинах компьютерных игр появились две игры серии AD&D:

A FORGOTTEN REALMS: Volume 4: Pool of Derkness - последняя, по заверениям фирмы, игре данного подсериала.

A DRAGONLANCE: Shadow Sorcerer - первая игре с новым оформлением (объемная графика типа игры Populous). Не является логическим продопжением чего-либо.





Использование заклинаний в игре
EYE OF BEHOLDER II

MAGE SPELLS:

Armor – защищает того, кто произносит зто заклинание. Слабо и недолго.

Burning Hands – во время ближнего боя. Выглядит как желто-красная дуга. достаточно эффективна.

Detect Magic – подсветка магических предметов голубым цветом.

Magic Nissile – стреляет зеленой молнивй.

Shield – аналогично Armor, но вроде бы посильнее.

Shocking Grasp – электриэует руку мага, произносящего заклинание. Рука должна быть свободна, маг должвн стоять в первом ряду, чтобы воспользоваться.

Blur – первов заклинвнив из серии невидимости – самое слабое.

Detect Invisible – (вот этого я не понял!)

Imp Identify – идентификация предиетов, находящихся в руках у мага, произносящего заклинание. В дальнейшем про эти предметы будет сообщаться какой силой обладают оружие/защита, что за wand/ring/amulet и т.д.

Invisibility – делает невидимым одного.

M's Acid Arrow – отравленная стрела. Не очень зффективное.

Oispel Magic – резрушить магию. В EOB II необходимо при входе на уровень гда стоят два бюста и для входа на последний (16) уровень (две трвугольных ниши у двери). Имеет побочный зффект: прекрещается действие остальных заклинаний.

Fireball – стеляет огненным шром (мвтеором). Очень эффективно.

Haste – ускоритель. Команда начинает шевелиться чуть-чуть быстрее.

Hold Parson – парализует противника-чвловека. Хорошо действует на 5-м уровне.

Invisibility 10 – делвет нвидимой группу. Слегка помогает...

Lightning Bolt – стреляет сгустком электричества (шровая молния?). Очень эффективно.

Vampiric Touch – похоже на Shocking Grasp.

Fear – пугает противника. Необходимо для медуз.

Ice Storm – стрвляет холодом. Нельзя пользоваться вблизи противника – пострадает команда. Очень эффективно.

Imp Invisibility – делает невидимым одного. (Но в чвм его Imp – напонятно)

Remove Curse – позволяет бросить «прилипший» предмет.

Cone of Cold – стрвляет холодом (сосулькой). Очень эффективно.

Hold Nonster – парализует монстров.

Wall of Force – возводит стенку. После этого можно передохнуть.

Oisintegrate – стреляет... (но когда появляется возможность этим пользоваться, то то ли монстры становятся очень крутыми, то ли просто действует неэффективно – мне не понравилось)

Flesh to Stone – превращает противника в камень. Очень хорошая штука!

Stone to Flesh – оживляет окаменевшего героя.

True Seeing – ???

Finger of Death – ???

Power Word Stun – ???

Bigby's Fist – ???

CLERIC SPELLS:

Bless – слабая защита.

Cause Light Wnds – слабо действует на здоровье противника.

Cure Light Wnds – слегка лечит своих.

Oetect Mbgic – см. выше.

Protect-Evil – слабая защита одного.

Aid – временно повышает здоровье.

Flame Blade – типа *Shocking Grasp*.

Hold Person – см. выше.

Slow Poison – заиедляет действие яда. Лучше асего предварительно накачать всех этим заклинанием перед встречами с пауками/осами/змвями, а совсем вылечиться от яда – непосредственно перед отдыхом.

Crebte Food – кормит всех в группе до 100%.

Oispel Magic – см. выше.

Magical Vestment – клерик обретает способность пользоваться магией. (?)

Prayer – некоторая защита... (я всв время ей пользуюсь, вроде слегка помогает).

Remove Parblysis – снимает паралич со всей группы.

Cause Serious – снижает здоровье противника.

Cure Serious – лечит одного из группы.

Neutral-Poison – ивлечивает от яда одного из группы.

Protect-Evil 10 – типа Prayer.

Cause Critical – чуть сильнее, чем Cause Serious.

Cure Critical – чуть сильнее, чем Cure Serious.

Flame Strike – стреляет огнем. Типа Fireball.

Raise Dead – оживляет труп. Если только он не Oesintegrated и прошло мало времвни.

Slay Living – существенно снижает здоровье у противника. Очень эффективно.

True Seeing – ??? см. выше.

Harm – ??? боевое. Трабует, чтобы клерик стоял в первом ряду.

Heal – лечит на 100% одного из группы. Dчень эффективно.

ПРОЧИЕ ЗАКЛИНАНИЯ:

Ressurection – ???

Lay on Hands – это только для Паладинов. Лечит и весьма неплохо! (как *Cure Critical*).

Turn undead – это по умолчанию есть у каждого клерика/паладина. Разворечивает на 180 градусов мертввцов...





Письмо в редакцию

Здравствуйте.

Совершенно случайно попался ваш 4 номер журнала. С удовольствием его прочел.

Увлечение компьютером началось года 3 назад, как и у многих, с ZX SPECTRUM. Сейчас имею 286 IBM PC и моя коллекция составляет около 300 игровых программ. Очень люблю стратегические и логические игры.

Моя десятка лучших стратегических игр:

1.	HISTORY LINE 1914 - 1918	1992 г.
2.	DUNE II	1992 г.
3.	CIVILIZATION	1991 г.
4.	WARLORDS	1990 г.
5.	KING'S BOUNTY	1990 г.
6.	CENTURION	1991 г.
7.	REALMS	1992 г.
8.	STRATEGO	1991 г.
9.	DUNE	1992 г.
10.	EMPIRE	1988 г.

Немного информации о занимающей 1 место HISTORYLINE, думаю она еще не успела широко распространиться и эта информация вызовет интерес.

Программа малоизвестной у нас фирмы BLUE BUTE. Игрушка сравнительно свежая: октябрь 1992 г., VGA-графика. В развернутом виде занимает 5,7 МгБ, отлично идет на 286 IBM PC с 20 МГц частоты.

Игра посвящена Первой мировой войне 1914 - 1918 гг. Играть можно как на стороне Германии, так и за Объединенные Силы, которые в программе представлены Францией, причем противником может быть другой человек. Для игры вдвоем программа задает 24 уровня сложности с различным ландшафтом и иной военной техникой, но приблизительным равновесием сил. Целью миссии может быть как захват хорошо укрепленного штаба, так и уничтожение всех боевых единиц противника.

Несколько слов о военных силах:

Как та так и другая сторона могут иметь обычную пехоту INFANTRY, пулеметчиков ELITE INFANTRY, кавалерию CAVALRY, саперов SAPPERS, легкую артиллерию LIGHT ARTILLERY, тяжелую HEAVY ARTILLERY, среднюю MEDIUMARTILLERY, противотанковые пушки ANTI-TANK GUNS, зенитные установки STATAA-PLASEM, мобильные зенитки MOBAA-PLASEM, 5 видов танков, 15 видов самолетов (бомбардировщики и истребители), дирижабли, морской флот, состоящий из крейсеров, субмарин, торпедоносцев, броненосцев, транспортных и патрульных катеров.

Каждая из сторон имеет блиндажи, фабрики, госпитали, сеть железных и грунтовых дорог, бронепоезда и сильнейшую железнодорожную артиллерию.

Эти единицы имеют как сильные, так и слабые стороны:

авиация может безнаказанно бомбить все, кроме зенитных установок и пулеметчиков (воздушные бои возможны, но не выгодны из-за больших потерь дорогостоящих самолетов), зенитки и пехоту прекрасно давят танки и т.д.

Сам бой показан в динамике: на экране падают солдаты, горят танки, взрываются снаряды...

Причем, если на общей карте в этом месте возвышенность, деревенька или окопы, бой идет на этом фоне и с учетом преимущества для тех, кто находится в укрытии. Бой в окружении ведет к огромным потерям находящихся в котле. Вообще программа сделана очень гибко: если потрепанную пехоту или исковерканную технику вовремя вывести из боя, ее можно отремонтировать или пополнить живой силой, но что самое примечательное, опыт приобретенный во время предыдущих боевых действий остается. То есть теперь, тот же восстановленный взвод солдат, может полностью уничтожить подобный но необстрелянный взвод противника или с небольшими потерями противостоять более сильным единицам, например броневикам (против танков такая пехота устоять не в силах). И здесь понимаешь, что артиллерия действительно «Бог Войны».

Коды уровней для игры вдвоем:

TRACK HUSAR BEAST
PLATE LIGHT SCROL
VIRUS BISON DRUCK
TROLL UBOOT DROID
GRAND ROYAL WATER
SKILL SKULL AUDIO
SPELL CAMEL FLAGS
STORY SCOUT GREEN

Но, как я говорил в начале, играть можно и с компьютером. Обычно компьютер играет хуже человека. Например в DUNE-II, которую я считаю отличной стратегической игрушкой, противник (компьютер) направляет весь удар в одну точку моей обороны, которую легко вычислить и укрепить. В HISTORY LINE компьютер применяет очень разнообразную тактику. Порой ловишь себя на мысли, что многое сделал бы так же.

Как и в игре вдвоем, в игре с компьютером существует 24 уровня. Вот их коды (я играл за Францию):

PULSE BATLE GOOSE
SPORT BIMBO TEMPO
BARON BUMMM LEVEL
FOXIN PRINC CLEAN
SIGNS HOUSE SIGMA
SEVEN ZOMBI MOVES
BLADE ZORRO STONE
MOSEL ORDER SODOM

Конечно это далеко не полное описание игры, многие подробности невозможно описать не показывая их на примере.

Вы говорили, что заинтересованы в любой информации, касающейся компьютерных игр. Думаю, что смогу внести посильный вклад в Ваше дело.

От Вас хотелось бы больше информации о играх для IBM PC. Идея, высказанная в одном из писем о хит-параде игрушек, заслуживает внимания. Вношу свои дополнения:

1. Хит-парад должен быть разбит на жанрам, например 10 лучших стратегических игр, 10 лучших логических, 10 стрелялок и т.д.

2. Естественно для «SPECTRUM» хит-парад отдельный.

С уважением, Владимир.

1992: ПРОЕКТЫ ВЫПУСКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

анонсы игр ведущих фирм и примерные сроки реализации

Статья составлена аатором на осноае нескольких источникоа. В осноаном были использованы материалы компьютерного боллетеня RELEASE-1B, содержащего достаточно подробную информацию об ориентировочных сроках ецпуска большинстеа компьютерных игр.

Из асей информации были отобраны игры, предстааляющие по мнению аатора наибольший интерес для отечестеенных лобителей, как продукция наиболее аатормтетных а данной области компаний и как самые популярные классы игр. Отсеяны текже игры, уже поааившиеся а России (иивются а аиду, конечно, С.-Петербург и Москеа) и изаестные уже значительной части пользоаателей (например Microprose's Civilisation).

Материал саеден к предельно краткой форме - компания, назаание игры, тип, краткая аннотация иа каждую (если имеется информация), примерный срок начала продаж, сообшенный компанией.

ВНИМАНИЕ: Сроки начала продаж даны ориентироеочно - обычно это конец данного месяца. Вполне аозможны расхождения а сроках а пределах 1-2 месяцее (и даже до 3-4 месяцее). Некоторые проекты могут быть отменены, некоторые - реализоеаны значительно раньше.

Продолжение, начало а номере 5:

MICROPROSE

Merchant Colony

Экономическая стратегическая игра.

Срок аыхода: январь

Sea Rogue

Морской симулятор периода Второй иировой аойны.

Срок выхода: март

Traders

Экономическая стратегическая игра.

Срок выходв: янввpь

B-17

Flight-симулятор: «летающая крепость», Вторая мироаая война.

Срок аыхода: май

ORIGIN:

Strike Commander

Этой игре предсказыааот 1 иесто в «общем зачете» среди игр 1992 года. На этот раз компания предпринимает попытку аернуть нас на Землю. Вы участвуете в боеаых действиях в состаае авиакрыла Wildcats в начале 21 аека. Грефика внало-гичная Wing Commander и реалистическое изображение земной поаерхности (не примитивными плоскостяии) вероятно потребуют больших иощностей аппаратной части. Компания заяаила о иалой вероятности аозможности игры на машине с 80286.

Срок выхода: март

Wing Commander II Special Operations Disk 2

Не требует комментариев.

Срок аыхода: июль

Ultima VII: The Black Gate

На этот раз глввный герой переносится а будущее Британии - на 200 лет аперед. Мафия, наркотики, коррупция и загрязнение - аот с чеи предстоит астретиться Вам.

Срок выхода: феараль

System Space Simulator

Новый проект компании будет сочетать элементы Wing Commander с возможностями конструирования космических стан-ций, их упрааленнем и общими стратегическими напрааленнями по покорению косиоса.

Срок аыхода: не известен

Wing Commander III

Сага о аойне людей и Kilrathi не закончена. В продолжении будут использоваиы ноаые достижения, примененные а Strike Commander.

Срок аыхода: октябрь

PARAGON SOFTWARE:

Megatraveller III

Продолжение популярной а США RPG.

Срок аыхода: июнь

Mantis Experimental Fighter

Косиический истребитель. Сииулятор.

Срок аыхода: январь

Paragon Golf

Коипания заяаила, что это будет игре аналогичная по качестау Links компании Access.

Срок выхода: не изаестен

OCEAN:

Epic

Замечательный F-29 Retaliator аидимо будет скоро забыт. Ноаый симулятор космического истребителя (с возиожностью посадок на планеты и боеа а атмосфере) станет не иенее популярным.

Срок аыхода: апрель

Robocop 3D

Не сиотря на нвзввние, не ждите аналогии с фильмои. В атой игре Robocop летает на боеаои саиолете.

Срок аыхода: не изаестен

SIERRA ON-LINE:

Quest for Glory III: Wages of War

Срок аыхода: сентябрь

Laura Bow II: The Degger of Amon Re

Вторая игра о прмключениях детектива-любительницы Лауры Боу - героини Colonel's Bequest.

Срок аыхода: май

Codename: Icemen II

Срок выхода: ноябрь

Space Quest IV CD-ROM

Срок выхода: апрель

Police Quest I VGA

Срок выхода: март

King's Quest II VGA

Срок аыхода: не известен

King's Quest III VGA

Срок аыхода: не известен

Space Quest V

Это будет совместная разработка Sierra On-line и Dy-namix.

Срок выхода: сентябрь

Scary Tales

Ноаый проект Роберты Виллььямс сказочной теиатики.

Срок выхода: не известен

Quest for Glory I VGA

Срок аыхода: июнь

SPECTRUM HOLOBYTE:

Avenger A-10

Flight-симулятор.

Срок выхода: август

Crisis in Kremlin

Перестройка в опасности! Спасите страну и помогите Горбачеву. Экономическая и политическая симуляция.

Срок выхода: не известен

Sphere of Influence

Вариант популярной Civilisation.

Срок выхода: не известен

SSG:

Carriers at War

Новая морская wargame с очень хорошими графикой и звуком.

Срок выхода: январь

Warlords II

Нет, это не версия 2.0 старой игры. Это принципиально новая игра с новыми возможностями.

Срок выхода: июнь

SSI:

War in the Pacific

Wargame, война США с Японией (отдельные битвы).

Срок выхода: февраль

Citadel of the Black Sun

Игра серии AD&D.

Срок выхода: не известен

Buck Rogers Sequel

RPG из серии Buck Rogers.

Срок выхода: не известен

Korean War

Wargame, война в Корее, в стиле игры Western Front.

Срок выхода: не известен

Carrier Strike

Wargame, Вторая мировая война. Ведение боевых действий как на суше, так и на море.

Срок выхода: не известен

THREE-SIXTY:

Patriot

Сухопутный вариант игры Harpoon. Поддержка режима 640x480x256.

Срок выхода: июль

V for Victory

Wargame оперативного уровня - высадка американского десанта на побережье Франции в период с 7 июня по 2 июля 1944 года.

Срок выхода: июнь

B-70 Valkyrie

Продолжение линии, начатой игрой Megafortress.

Срок выхода: не известен

Theater of War

Wargame с оригинальной графикой - трехмерное изображение поля битвы аналогично шахматной доске. Возможность сражаться любыми видами оружия - от дубин до ракет

Срок выхода: январь

Megafortress Scenario Editor

Редактор миссий для данной игры.

Срок выхода: февраль

Megafortress 2-Player Co-Op

Версия Megafortress для игры вдвоем как разным членам экипажа одного самолета.

Срок выхода: декабрь

Megafortress Mission Disk: Operation Sledgehammer

Дополнительные миссии - Иран, Ирак, «Шторм в пустыне».

Срок выхода: не известен

Harpoon 2.0

Поддержка графики 640x480x256, новые возможности. Боевые действия во всех океанах.

Срок выхода: ноябрь

UBI SOFT:

The Koshan Conspiracy

Новая adventure game. Подробная информация отсутствует.

Срок выхода: июнь

B.A.T. II

Продолжение популярной игры.

Срок выхода: июнь

VIRGIN GAMES:

Cybernet

Пилотирование космического истребителя в лабиринтах. Ближайший аналог - Tunnels of Armageddon.

Срок выхода: март

Dune

Игра полностью воспроизводит сюжет одноименного фантастического романа.

Срок выхода: март

Dune: The Battle for Arrakis

Стратегическая военная игра, базирующаяся на книге.

Срок выхода: июнь

Heimdall

Adventure game на основе мифов викингов.

Срок выхода: апрель

Kyrandia

Сюжет не известен. В данной игре компания решила попробовать себя в области quest'ов.

Срок выхода: июнь

WESSON INTERNATIONAL:

Tower Sim

После грандиозного успеха симулятора авиадиспетчера Tracon компания решила продолжить эту линию. Теперь игрок переносится в башню наземных служб аэропорта. Цель - управление посадкой и взлетом самолетов.

Срок выхода: май

Race to Mars

Крайне скрупулезно детализированное проведение экспедиции на Марс, начиная от сборов и кончая высадкой.

Срок выхода: июнь

Новая версия будет разработана для Windows. Планируются поддержка всех музыкальных плат и новые графические средства.

Срок выхода: не известен

AWACS Sim

Похоже, что контроль движения авиасредств стал основным направлением работы компании. Попробуйте себя в роли оператора системы AWACS.

Срок выхода: не известен

(c) 1992 by Alex Oubovitsky

IBM GAMES

Dune II

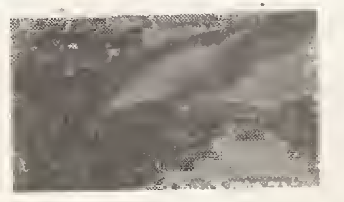
The Building of A Dynasty





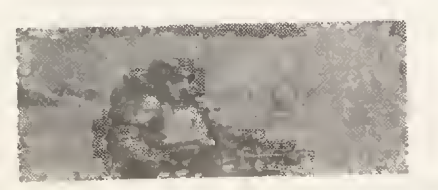


Звездная Империя Шаддама IV.
Планета Арраки, называемая Дюной.
Земля песков. Безводная пустыня.
Родина Спайса-Меланжа.
Кто владеет Дюной, тот контролирует Спайс.
Кто контролирует Спайс, тот держит в своих руках судьбу Империи.
Трем Домам обещал Император эту планету.
С зеленого Каладана, огненной Гиеди Прайм, бесчисленных ледяных миров
Спешат на Арраки войска.
В жестоком бою сошлись благородные
Атридесы, воварные Ордосы, злобные
Харконнены.
Только один Дом может владеть планетой.
Победить или умереть.
Твоя битва за Дюну начинается
Сейчас.











«Дюна 2», «Дюна 2» - бурчал недовольно спец. корр., впихивая дискету в дисковод. «Сваяли, блин! Ну я понимаю Атридесы там, Харконнены, а эти-то, как их, Ордосы, чево такое? Не было их в книге ни фига! Ладно хоть Свободных приручили, все мороки меньше, так хрен до них достучишься, когда надо, сачки песчаные!»

Спец. корру., вообще-то, игрушка понравилась, картинки ничего себе, можно выход эмоциям дать, подраться. Особенно в кайф было ему парнишек тракторами давить, кр-ровушки много!

«Харконнены, козлы, ракеты у них там...; как шандарахнет, так заводика-другого и нету. А ты их мешинками да танчиками пощипывай. Нет чтоб на халяву, так любую плюшку за деньги, а где их взять-то.»

Плюшками спец корр. называет все, что есть в наличии на базе. (Прим. ред.)

«Опять же базу строй, а кто его знает, че на этой базе быть должно? Ну там, ветроловушки, заводики спайсогонные, ладно, а еще чево? Для войнушки прилады какие, так понастроишь, а они ломаются как ...»

Вот тут спец. корр. неправ. Любое строение надо возводить на фундаменте, это такие плитки серые, тогда ничего не ломается, пока враги не доберутся. (Прим. ред.)

«Фундамент тебе! Да пока его понаделаешь сколько надо, супостат прорвется и ... тебе и фундаменту! Ордосы - падлы, диверсантов засылают, сидишь себе, спайс ковыряешь, а тут - ТРАХ, и одни слезы. Ниндзя драные, Мишки Дудикова на них нету.»

Спец. корр. явно перегибает, разволновался, болезный. (Прим. ред.)

«Поди во всех этих structur'ах разберись. То, се, а зачем? К чему например космопорт нужен, стоит кучу денег, а толку?»

Здесь редакция посчитала нужным прервать забуревшего спец. корр.'а и дать кое-какие разъяснения.

Постройку базы необходимо начинать с ветроловушек-энергостанций, затем строить завод(ы) по переработке спайса. Попутно одним или двумя отрядами вести разведку местности, залежей спайса и месторасположения вражеской базы. По мере поступления денег - возводить радарную станцию и заводы по производству вооружений. Это - основа. Затем можно достраивать остальное. Космопорт, например, дает возможность заказывать и получать любое количество военной и иной техники из метрополии. Ремонтный завод приводит в порядок пострадавшую в боях технику. Завод по производству летательных аппаратов дает тебе карриолы, которые перебрасывают харвестеры на залежи спайса и обратно по воздуху. Кроме того, здесь можно построить боевые орнитоптеры, полезные при однорвзовых налетах на врага.

«Червяки долбаные! Ползают, чтоб их.., харвестер полный слупит, нет, чтобы отдохнуть, переварить, так он, паразит, за солдатами и техникой охотится. А когда два, а три?»

Червей, кстати, и пострелять можно, до половины его задолбишь, он и отвалит. Так что с каждым харвестером надо отрядец - другой посылать. (Прим. ред.)

«Ну ладно, уболтали, но все равно управление в игрушке через ... сделано. Елозишь мышкой туда-сюда, карта носиться, как спятивший бекорас, точек на ней немерено и вообще, радар советской сборки - ломается постоянно!»

Хоть спец. корр., а дурак. Говорили ему, что строения надо на фундаменты ставить, по крайней мере - ветроловушки, так нет, самостоятельный! Интерфейс игры, кстати, очень дружественный, по клавишам долбить не надо, карту можно скроллить как мышью, так и курсорами, что приятнее. Объясняем для таких, как спец. корр.:

1. Основной экран игры -- вид сверху на сектор планеты, где в данный момент ты ведешь боевые действия. Постройки рисуются очень четко, при наличии VGA, особенно. Используется только левая клавиша мышки. Отметь одним нажатием какой-либо объект, например танк, он будет выделен мерцающим крастиком, в правом верхнем углу экрана увидишь меню управления и уровень повреждений (стандартный для всех объектов):

ATTACK - выбери этот режим и окно меню сменится на окно подтверждения\отмены приказа. Для выбора цели атаки - просто отметь ее мышкой - танк полезет на рожон сражаться. Для отмены приказа - щелкни на CANCEL.

MOVE - режим работает аналогично предыдущему, только танк просто передвигается в ту точку, которую ты ему задал, при наличии противника в непосредственной близости от танка, он сам перейдет в режим атаки, останется следить за тем, на кого начал рыпаться танчик и корректировать его поведение.

RETREAT - если сильно забивают, отступай. По этой команде танк впадает в панику и несется во весь дух к базе. В этом режиме можно заманивать противника под огонь своих.

GUARD - танк ничего не делает, никуда не едет, стоит, крутится во все стороны, короче - сечет обстановку. При появлении противника аппарат несется в бой.

Подобным образом управляется вся техника, возможны небольшие варианты, к примеру, харвестер вместо ATTACK имеет HARVEST, выбор этой команды и места назначения заставляет чертов гроб заниматься работой, добывать спайс.

Иное дело - управление постройками. В правом меню щелкни мышью на пиктограмме завода, например; HEAVY FACTORY, на весь экран появится картинка. Слева в столбик идут изображения того, что этот завод может производить, BUILD THIS - означает построить это, RESUME GAME - продолжить игру. Выбор осуществляется кнопками со стрелками под столбиком выбора. (Объяснение для прапорщиков. - Прим. соб. корр'а.)

Следует обращать внимание на надписи REPAIR и UPGRADE в меню управления заводами и прочими постройками.

REPAIR - отремонтировать, особых пояснений не требует,

UPGRADE - модернизировать строение, в результате модернизации на данном заводе можно выпускать более сложную технику. Часто требуется более одной модернизации.

«Во-во, хотел как-то осадный танчик сляпать, так пока тот раз завод не модерзи-, мордези-, Короче, пока стройбат не припахал, хрен дали.» (Прим. соб. корр'а.)

В процессе игры открылся интересный факт - если долгое время не пользоваться космопортом, то торговцы в метрополии резко снижают цены - COMBAT TANK может стоить 150 каких-то там денежных единиц против 300 у тебя на заводе.

«Точно, пока дают - бери, а потом все равно задирают цены, как после скачка доллара. Хитрые гады!» (Прим. соб. корр'а.)

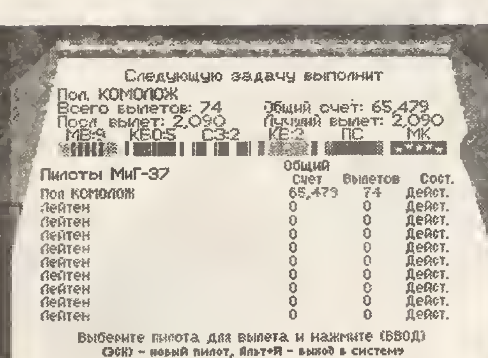
Следует сказать пару слов о использовании дворца. У клана Атридесов из дворце можно вызвать Фрименов, они неуправляемы, действуют сами по себе, но очень эффективно уничтожают вражескую технику.

У Харконненов во дворце стоят ракеты DEATH HAND, если точно навести ракету, то враг недосчитается одного-двух строений. Что делается у Ордосов - неизвестно, до этого пока редакция не доигралась.

«Водку пьют, заразы.» (Прим. соб. корр'а).

Врет, мерзавец! По последним поступившим сведениям Ордосы из дворце SABOTEUR'ов выпускают. (Прим. ред.)

Новости от WING COMMANDER



Лучший вылет: 2,090

В клубе WING COMMANDER осневнов соревнованив развернулось за рекордное колличество очков одного вылета в играх F-19 и F-117.

Правда, знатоки трвбуют разделить и эти двв, в принципе одинаковые игры, на раздвльные подгруппы.

На сегодняшний день редакция рвсполагает подтвержденным рекордом, присланным нам в виде картинки в формате PCX, которую вы и видите перед собой.

По неподтвврждснным данным, плвнка рекорда поднялась до 2.400 очков за вылет при условии благополучного возвращения на базу.

Как превило, подобные "рекордные" вылвты совершаются на уровне ELITE, в обстановке тотальной войны, в Европе или против Советского Союза.

Самым сложнмм, как ни странно, оквзалось научиться правильно примвнять бомбу свободного падвния MK-82 SLICK. Тут уже у каждого свои секреты, но всв, как один предостерегают от применения SLICK не имвя максимальной скорости и достаточной высоты. Повреждения от взрывной волны собственной бомбы – свмое распространенное явленив.

Alecks "Cobra"

DUNE·II
The Building of A Dynasty

Издатель: МИП Литер
644010, Омск-10, ул. Лазо 18

ISBN 5-89893-016-7
Редоктор Воробьев А. В.

TOO JOSHUA 5
644009, Омск-9, а/я 2812

Ом. обл. тип.